SUPER REPORTAJE: TODA LA SAGA STARWARS

SUPERJUEGOS

LO IMPORTANTE ES GANAR

Nº 82. FEBRERO 1999. 450 PTAS. 2,70 EUROS

NOVEDADES MADE IN JAPAN

- SONIC ADVENTURE
- STREET FIGHTER ZERO 3
- EHRGEIZ
- GOEMON 64 II
- SUIKODEN II
- HARD EDGE

8 420565 037006 00082

REGALO SUPER TRUCOS
UN LIBRO DE 64 PAGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

YA ESTA AQUI
LA NUEVA LEY DEL ASFALTO

CARMAGEDDON 2, ROLLCAGE Y DRIVER CAMBIARAN EL CODIGO DE LA CIRCULACION EN PLAYSTATION Y NINTENDO 64



LOS SUPER JU

Llega la hora de elegir a los mejores títulos del año que se nos acaba de ir. Vosotros seréis los encargados de elegir quiénes son merecedores de tal galardón. Para facilitaros la tarea, he aquí la lista con los títulos mejor puntuados en cada una de las categorías.





PlayStation

- ★ SKULL MONKEYS
- ★ BLOODY ROAR
- ★ NBA LIVE '99
- ★ ALL STAR TENNIS 99
- ★ NEED FOR SPEED 3
- ★ GRAN TURISMO
- ★ RESIDENT EVIL 2
- ★ ROAD RASH 3D
- ★ KLONOA: DOOR TO...
- ★ EVERYBODY'S GOLF
- ★ ALUNDRA
- ★ DEAD OR ALIVE
- ★ COLIN MCRAE RALLY
- ★ HEART OF DARKNESS
- ★ TOMBI
- ★ POINT BLANK
- ★ TEKKEN 3
- ★ I.S. SOCCER PRO '98
- ★ MEDIEVIL
- ★ SPYRO THE DRAGON
- ★ FORMULA 1 '98
- ★ ABE'S EXODDUS
- ★ G-DARIUS
- ★ COLONY WARS V.
- ★ DUKE NUKEM: TTK
- ★ FIFA '99
- ★ TOMB RAIDER III
- ★ C. BANDICOOT WARPED
- ★ RIVAL SCHOOLS
- ★ TOCA 2

Nintendo 64

- ★ NBA LIVE '99
- ★ S.C.A.R.S.
- ★ MYSTICAL NINJA
- ★ NBA COURTSIDE
- ★ BANJO KAZOOIE
- ★ I.S. SOCCER '98
- ★ F1 WORLD GP
- ★ EXTREME G2
- ★ LEGEND OF ZELDA: OOT
- ★ TUROK 2
- ★ F-ZERO X
- ★ V-RALLY '99
- ★ 1080° SNOWBOARDING
- ★ CENT. COURT TENNIS
- ★ BODY HARVEST

Saturn

- ★ CROC
- ★ PANZER DRAGOON SAGA
- ★ BURNING RANGERS
- ★ SHINING FORCE III
- ★ DEEP FEAR
- ★ STREET FIGHTER COL.

Game Boy

- ★ BOMBERMAN POCKET
- ★ WARIOLAND 2
- ★ V-RALLY
- ★ GAME & WATCH G2
- ★ TETRIS DX
- ★ KING OF FIGHTERS HOB

Mejores Gráficos

- ★ GRAN TURISMO (PSX)
- ★ BANJO KAZOOIE (N64)
- ★ RESIDENT EVIL 2 (PSX)
- ★ F1 WORLD GP (N64)
- ★ PANZER DRAGOON SAGA (SAT)
- ★ TEKKEN 3 (PSX)
- ★ LEGEND OF ZELDA: OOT (N64)
- ★ I. S. SOCCER PRO '98 (PSX)
- ★ SPYRO THE DRAGON (PSX)
- ★ TUROK 2 (N64)

Mejor Música-FX

- ★ FIFA '99 (PSX)
- ★ RESIDENT EVIL 2 (PSX)
- ★ MYSTICAL NINJA (N64)
- ★ BUST A GROOVE (PSX)
- ★ VIGILANTE 8 (PSX)
- ★ TEKKEN 3 (PSX)
- ★ BANJO KAZOOIE (N64)
- ★ MEDIEVIL (PSX)
- ★ LEGEND OF ZELDA: OOT (N64)
- ★ F-ZERO X (N64)





Mejor Juego'98

- ★ COLIN MCRAE RALLY (PSX)
- ★ GRAN TURISMO (PSX)
- ★ RESIDENT EVIL 2 (PSX)
- ★ PANZER DRAGOON SAGA (SAT)
- ★ TEKKEN 3 (PSX)
- ★ MYSTICAL NINJA (N64)
- ★ BANJO KAZOOIE (N64)
- ★ F1 WORLD GP (N64)
- ★ I.S. SOCCER PRO '98 (PSX)
- ★ LEGEND OF ZELDA: OOT (N64)
- ★ CRASH BANDICOOT W. (PSX)
- ★ TUROK 2 (N64)
- ★ FORMULA 1 '98 (PSX)
- ★ ABE'S EXODDUS (PSX)
- ★ FIFA '99 (PSX)
- ★ F-ZERO X (N64)

Lo más esperado

- ★ DREAMCAST
- ★ FINAL FANTASY VIII
- ★ METAL GEAR SOLID
- ★ GRAN TURISMO 2
- ★ CASTLEVANIA 64
- ★ SONIC ADVENTURE

MEJOR CONSOLA

- ★ PLAYSTATION
- ★ GAME BOY COLOR
- ★ NINTENDO 64

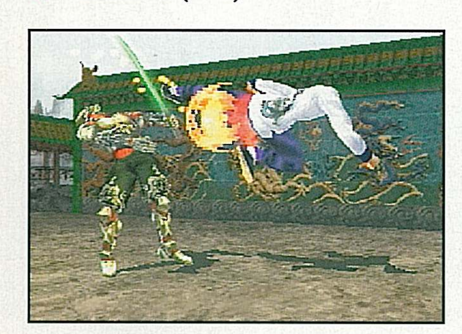
JEGOS DEL 98





Beat'em-up

- ★ RIVAL SCHOOLS (PSX)
- ★ BUSHIDO BLADE (PSX)
- ★ BLOODY ROAR (PSX)
- ★ STREET FIGHTER COL. (PSX-SAT)
- ★ DEAD OR ALIVE (PSX)
- ★ TEKKEN 3 (PSX)



Deportivo

- ★ NBA COURTSIDE (N64)
- ★ 1080° SNOWBOARDING (N64)
- ★ I.S. SOCCER PRO '98 (PSX-N64)
- ★ FIFA '99 (PSX)
- ★ CENTRE COURT TENNIS (N64)
- ★ NBA LIVE '99 (PSX)

Shoot'em up

- ★ COLONY WARS V. (PSX)
- ★ POINT BLANK (PSX)
- ★ G-DARIUS (PSX)
- ★ DUKE NUKEM: TTK (PSX)
- ★ TUROK 2 (N64)
- ★ BODY HARVEST (N64)

Conducción

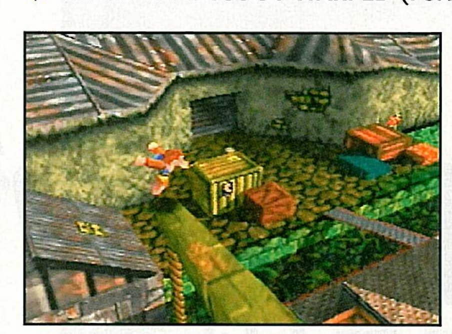
- ★ GRAN TURISMO (PSX)
- ★ TOCA 2 (N64)
- ★ COLIN MCRAE RALLY (PSX)
- ★ F1 WORLD GP (N64)
- ★ FORMULA 1 '98 (PSX)
- ★ F-ZERO X (N64)

Aventura-RPG

- ★ RESIDENT EVIL 2 (PSX)
- ★ MYSTICAL NINJA (N64)
- ★ ALUNDRA (PSX)
- ★ LEGEND OF ZELDA: OOT (N64)
- ★ TOMBI (PSX)
- ★ ABE'S EXODDUS (PSX)

Plataformas

- ★ KLONOA: DOOR TO... (PSX)
- ★ MEDIEVIL (PSX)
- ★ MYSTICAL NINJA (N64)
- ★ BANJO KAZOOIE (N64)
- ★ SPYRO THE DRAGON (PSX)
- ★ CRASH BANDICOOT WARPED (PSX)



Puzzle-Estrategia

- ★ C&C II: RETALIATION (PSX)
- ★ THEME HOSPITAL (PSX)
- ★ BUST A MOVE 3 DX (PSX)
- ★ POY POY (PSX)
- ★ SENTINEL RETURNS (PSX)
- ★ BUST A MOVE 4 (PSX)

En portada

Ha creado una enorme polémica estas navidades, pero a pesar de ello, sus responsables han decidido versionarlo para *PlayStation* y *Nintendo 64*. Hablamos, por supuesto, de Carmageddon, la máxima expresión en lo que a juegos violentos se refiere, un título que algo debe tener cuando la exigente NINTENDO, especialista en censurar este tipo de creaciones, ha dado el visto bueno a su aparición en *Nintendo 64*. Es cierto que se van a eliminar algunos de los aspectos más «sangrantes» de la versión *PC*, pero también es cierto que la esencia en sí, el atropellar por atropellar, seguirá vigente. Eso sí, a pesar de basarse eminentemente en Carmageddon 2 de *PC*, quizá finalmente se elimine el «2» y pase a llamarse Carmageddon «a secas». El mes que viene os lo confirmaremos.



Super nuevo

Secciones





A fondo











GRUPO Z ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Consejero-Secretario General: **Francisco Matosas**
Consejero-Director General: **Dalmau Codina**
Consejeros: **José Sanclemente** y **F. Javier López**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto** y **Fco. Javier Bautista Martín**
Colaboradores: **Roberto Serrano Martín, Javier Iturrioz, Lázaro Fernández, J. L. Sanz** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.
Producción: **Angel Aranda** (jefe)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain



La mayoría de los medios suelen hacer esto de la elección de los mejores del año antes de que termine el año. Nosotros, como somos así de particulares, lo hacemos siempre con un par de meses de retraso, como mínimo, y delegando en vosotros toda la responsabilidad de la elección. Dicho esto, también hemos pensado que...

¿Por qué son siempre los juegos los protagonistas de los premios? ¿Son ellos acaso las verdaderas estrellas de esto llamado videojuego? ¿No somos nosotros los que nos quebramos las yemas para mostraros sus bondades? ¿No somos nosotros los que siempre acabamos venciendo? Pues eso, «leches», que nosotros también nos merecemos un premio y estamos tan convencidos de ello, que no vamos a consultar a nadie ni a pedir votos ni tonterías de esas. Además, para que no haya injusticias y no haya vencedores ni vencidos, hemos pensado que todos nos vamos a llevar un premio. ¿Que no hay categorías suficientes para premiar a toda la tropa? Pues se inventan. Sólo hay que echar una simple ojeada a la historia para ver que todo puede cambiarse si se pone el empeño preciso. Así, si en la Revolución Francesa se luchó por aquello de «un hombre, un voto», hoy, en nuestra «Revolución Jueguesca», vamos a rompernos las camisas por un nuevo lema «un miembro, un premio». Ya lo sabéis, que cada palo aguante su vela y que cada mochuelo aguante su olivo. En lo que a vosotros se refiere, podéis premiaros como los mejores lectores del año.

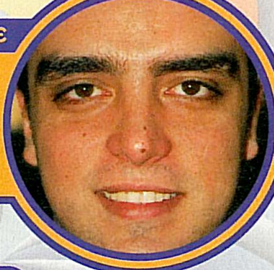


THE ELF

PREMIO A LA MEJOR DIRECCION. De todos los candidatos a este prestigioso premio, **THE ELF** ha sido, sin duda, el que mejor cumplía el requisito. El ganador, modesto, declaró: «La verdad es que no lo esperaba».



PREMIO A LA SANGRE FRIA. En toda redacción siempre hace falta alguien que no se altere por nada. **THE SCOPE**, único candidato al premio, se enteró 4 semanas después que era el ganador. Sobran las palabras.



CAPITAN PANTONE

PREMIO AL MEJOR CUERPO. Aunque el suyo, el que muestra quitándose la camisa en cuanto hace calor, es lo último que se reparte en carrocerías, nuestro «dire» de arte **TOMÁS** ha hecho del cuerpo (de letra) su vida.







NEMESIS

PREMIO INSALUD. Fuerte como un roble pero solidario como pocos, **NEMESIS** recibe este galardón al haber incubado, una semana después casi siempre, todos y cada uno de los virus de sus compañeros enfermos.





DE LUCAR

PREMIO EXPRESO. Aunque algún mal pensado ya habrá creído que el premio le viene por su afición a los cafés, **DE LUCAR** recibe esta distinción por la velocidad que suele imprimir a todas sus acciones... ninguna.

MAYERICK

PREMIO FORTUNA. Además de haber encabezado la marcha civil pro derechos de los no fumadores, **MAY** es responsable de destruir, casi, el historial deportivo de algún futbolista y de varios personajes del sector.



DOC

PREMIO A LA PALABRA. Este galardón recae en **DOC** por escribir una palabra por hora (dos si se le pega) y por su capacidad para hacer promesas como «mañana a primera hora está escrito y con las pantallas puestas».

R. DREAMER

PREMIO FUERA DE CONCURSO. Aunque sea el que lleve el tema de los concursos de la revista, el premio le llega por la manía que ha pillado de quedarse colgado en el aeropuerto de Bruselas. 3 veces en el 98.





DR. SCAN

PREMIO A LA MEJOR IMAGEN. **ENAIQUE**, un hombre tranquilo y, sin embargo, del Atlético de Madrid, logra este lustroso premio por su innata habilidad para darle brillo y contraste a todo lo que hacemos aquí.



DOÑA COLETAS

PREMIO ARAMIS. Los que conocen a nuestra maquetadora más amable y simpaticona saben de su gran capacidad para anticipar las cosas que van a pasar en el futuro. Es como Suker pero rubia y sin bota de plata.



Editorial

Os agradecemos de antemano vuestra colaboración, para de esta manera premiar como se merecen a los juegos que mejores ratos nos han heco pasar durante el 98. Esta vez os toca a vosotros «puntuar».

MARCOS GARCIA

LOS MEJORES DE VERDAD

Un año más queremos que nos ayudéis a premiar cuáles han sido los mejores juegos del glorioso año 98, sin duda uno de los mejores de la historia. Pero quisiera pediros algo. Me gustaría que pudierais abstraeros de cualquier presión ajena a vuestra propia experiencia. Pensad qué juego os ha reportado más satisfacciones, independientemente de la nota que haya recibido o «el ruido» que se haya montado, tanto por nuestra parte o por sus campañas de publicidad. Necesariamente no tiene que coincidir vuestro gusto con el de los demás, y debéis evitar el votar a éste o aquél simplemente porque es lo que se espera. Si no tenéis, por ejemplo, alguna consola de las que compiten, consultad con los amigos y que os convenzan de que ése debe ser el voto. Estoy seguro de que hay juegos que nosotros no los hemos valorado muy positivamente y que, en cambio, a vosotros os han reportado más satisfacciones que otros que comprasteis con mucho más nombre. Si es así, dadle el voto a ese juego y no caigáis en la costumbre de apuntarse al «carro ganador». Y si el que más os gusta coincide con los mejor puntuados, tampoco dejéis de votarle. Gracias.

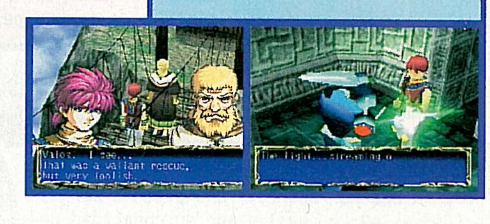


Con tres cuartas partes del globo subiendo aún la dichosa cuesta de Enero, sería un buen momento para dar unas cuantas noticias agradables al personal. Dicen los que saben de esto, la gente del sector y sus novias, que lo importante es la intención. Como intención tenemos como para exportar y para tener más beneficios que los de la Comunión Diaria, ahí van.



SONY COMPUTER ENT.





NUEVOS LANZAMIENTOS Y RETOS MUNDIALES PARA PLAYSTATION

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT **España** acaba de anunciar algunos de sus más próximos lanzamientos para ***PLAYSTATION*** y una nueva iniciativa para promocionar la consola a nivel mundial. En Febrero saldrá a la venta el *RPG* GRANSTREAM SAGA con los textos en inglés, aunque es posible que más adelante llegue en castellano. Ya en primavera, aparecerá el genial y esperado *shoot'em-up de* IREM SOFTWARE R-TYPE DELTA.

El otro tema del que os hablábamos al principio es que ***PLAYSTATION*** patrocinará un impresionante catamarán con el que participará durante los próximos años en los eventos más importantes a nivel mundial.

KONAMI



KENSEI, POY POY 2 Y UN ESPECTACULAR PACK DE METAL GEAR SOLID

KONAMI **España** sacará a la venta a finales del mes de Marzo los títulos para ***PSX*** KENSEI y POY POY 2. Pero lo que más agradecerán los fanáticos de KONAMI es el anuncio de que saldrá a la venta en **España** un *pack* especial de METAL GEAR SOLID, que incluirá, además del juego, una chapita, la banda sonora, una camiseta, una *demo* de SILENT HILL y un librito plateado que contará la historia de KONAMI.

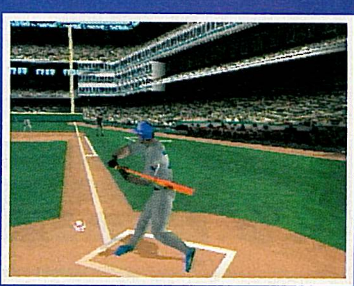


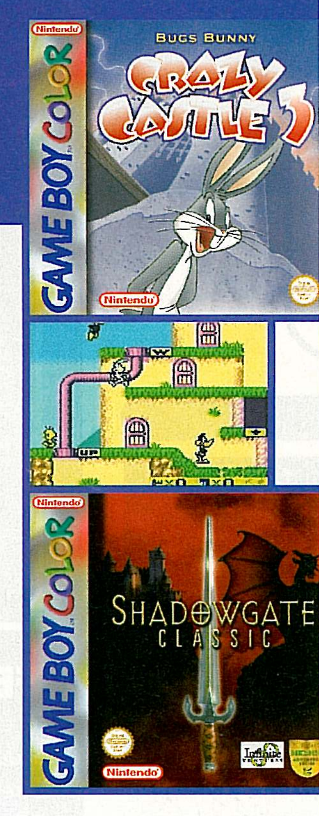
ELECTRONIC ARTS



SPORTS CAR GT, LA APUESTA MAS AMBICIOSA DE EA

Los responsables de ELECTRONIC ARTS aseguran que SPORTS CARS GT será el juego que desbancará a GRAN TURISMO del trono de los juegos de conducción en ***PSX*** y, por el aspecto de las pantallas, es posible. Programado por WESTWOOD, SPORTS CARS GT contará, por citar sólo algunas cosillas, con un gran realismo en el comportamiento de los coches, gráficos en alta resolución, marcas oficiales como **Porsche** o **Mercedes**, circuitos reales como el de Laguna Seca o Donington Park y un montón de detalles más. Este sensacional título saldrá a la venta el día 24 de Marzo junto a otros títulos para ***PLAYSTATION*** como el clásico de conducción NEED FOR SPEED 4 y TRIPLE PLAY BASEBALL 2000.





NINTENDO

TODA UNA AVALANCHA DE TITULOS PARA GAME BOY COLOR

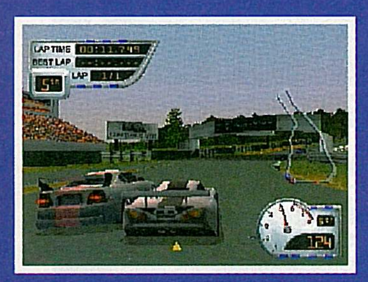
Tras el éxito de ventas alcanzado por ***Game Boy Color*** estas pasadas navidades, NINTENDO **España** ya tiene preparada la lista de lanzamientos de cara a los próximos meses, que ascenderá a un total de 21 títulos. Los primeros títulos en aparecer serán Wario Land 2 y Zelda DX. En Marzo saldrán Shadowgate Classic y Bugs Bunny Crazy Castle 3. Tras ellos, y ya dentro de los planes del 2º trimestre, Conker's Pocket Tales y Super Mario.



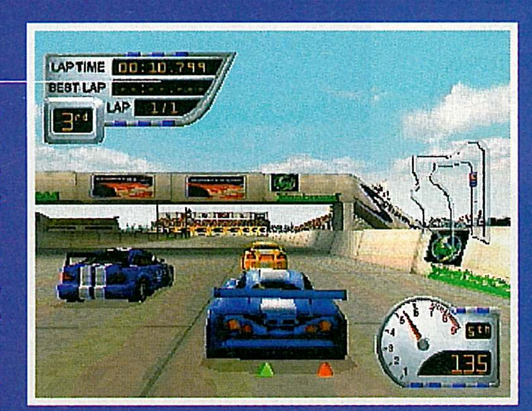
PSYGNOSIS

G-POLICE 2 LLEGARA A FINALES DE MAYO

PSYGNOSIS acaba de anunciar que G-Police 2 saldrá a la venta en Mayo con un montón de novedades, entre las que destacan la incorporación de nuevos vehículos, un nuevo *engine* que mejora y suaviza los movimientos y unas misiones mucho más variadas.







El fabuloso diseño gráfico es sólo un pequeño detalle de la oferta de Sports Cars GT. Los rivales, por ejemplo, tienen el comportamiento más inteligente y competitivo de todos los tiempos.



INFOGRAMES

LIVE WIRE!, LA ULTIMA GRAN LOCURA DE SCI PARA PLAYSTATION



La compañía británica SCI, distribuida en nuestro país por INFOGRAMES, ha concluido la programación de un curioso y trepidante juego de puzzle en 3D para ***PlayStation***. Aunque gráficamente no tiene demasiada historia, la clave de Live Wire! está en su sencillo planteamiento y en su mecánica de juego, absolutamente frenética y capaz de engachar desde la primera partida. El escenario está dividido en cuadrados como un tablero de ajedrez, y los 4 jugadores luchan por conquistar el mayor número de cuadrículas. El resultado es genial. Aún no hay fecha oficial de lanzamiento en **España**, pero todo apunta a que llegará antes de la primavera.



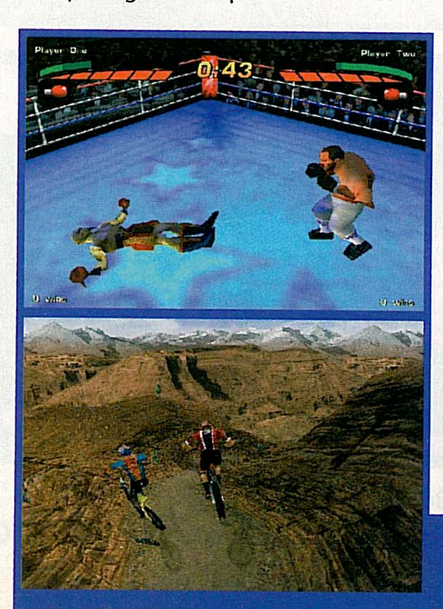
PROEIN

CODEMASTERS DARA EL GRAN GOLPE EN PLAYSTATION

Por un pequeño problema de espacio no hemos podido ofreceros en este número un reportaje sobre los nuevos lanzamientos de CODEMASTERS para ***PlayStation*** y ***Nintendo 64*** que la compañía británica nos mostró en **Londres**. Para ***PlayStation*** están ultimando el arcade de boxeo Prince Naseem Boxing, protagonizado por el boxeador más de moda en el viejo continente y sin duda uno de los títulos de boxeo más divertidos y espectaculares que hayamos visto. No Fear Downhill Mountain Biking es un inspiradísimo juego de carreras inspirado en los descensos con *mountain bikes*. Ya para ***Nintendo 64***, Micro Machines 64 Turbo, la conversión para esta consola de uno de sus juegos más laureados.

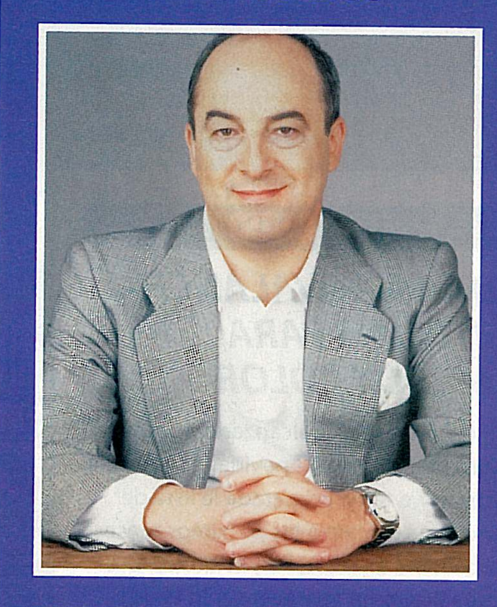


Podría pasar por un simulador de boxeo, pero le han añadido detalles, como los combos, que son casi de arcade de lucha.





COMUNICADOS



FE DE ERRATAS

En el número pasado cometimos un error al decir que **James Armstrong** era Director General y Consejero Delegado de COLUMBIA TRISTAR en **España**, cuando en realidad el cargo del señor **Armstrong** es Director General y Consejero Delegado de COLUMBIA TRISTAR y de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT en **España**. Una vez hecha la corrección pertinente, pedimos disculpas.



GANADORES DEL CONCURSO CADENA 40 CADIZ

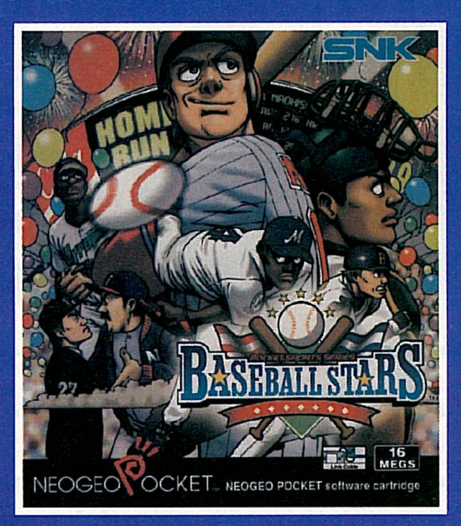
RADIO CADIZ de los 40 PRINCIPALES y CANADIAN, cadena de tiendas especializadas en el mundo del videojuego, organizaron un nuevo concurso de cómics inspirados en los personajes de los juegos Tekken 3, Crash Bandicoot 3, Fifa'99 y Tomb Raider. Los ganadores de esta reñida edición, que tuvo mucho más nivel que hace dos años, fueron, por este orden, **Juan José Sánchez Daza** (Vejer de la Frontera), **Antonio Cumplido Domínguez** (Puerto de Santamaría) y **Jesús Fopiani Mora** (Cádiz). Enhorabuena.

APLISOFT

NEO GEO POCKET ARRASA EN NUESTRO PAIS

La distribuidora oficial de NEO GEO POCKET en **España**, APLISOFT, acaba de anunciarnos que la portátil de SNK y sus juegos están arrasando en ventas en nuestro país. Tras agotar la primera remesa en estas navidades pasadas, APLISOFT ya está en disposición de atender las muchas otras peticiones. Para aquellos que estén interesados en hacerse con ella, el precio de NEO GEO POCKET, en cualquiera de sus ocho colores, es de 12.990 pesetas, y el de los juegos entre 7.900 y 7.500 pesetas según los megas que tengan los cartuchos. En breve también estarán disponibles dos nuevos periféricos: el adaptador de corriente (3.900 pesetas) y el cable *Link* para conectar dos NEO GEO POCKET (3.600 pesetas). En cuanto a los títulos, de momento podréis disfrutar del *arcade* futbolístico NEO GEO CUP, POCKET TENNIS, el excelente juego de lucha KING OF FIGHTERS R-1, el «béisbolero» BASEBALL STAR y el juego de puzzle TSUNAGETE PON!. Dentro de unas semanas llegará también SAMURAI SHODOWN, una brillante conversión de este gran clásico de los juegos de lucha.







La más vendida en el mundo ha sido la gris con los botones plateados.





CANAL SATELITE DIGITAL

NUEVO ESPACIO EN CANAL C:

Canal C: estrena en Febrero Redacción, un noticiario de media hora de duración que se emitirá semanalmente y que ofrecerá a los espectadores información de las novedades del mundo de la informática y los videojuegos. El programa consta de un reportaje de seis minutos de un tema, noticias breves y una agenda cultural con todas las actividades, exposiciones, concursos y convocatorias del sector.

CAMPEONATO

1er TORNEO DE FUTBOL VIRTUAL

Organizado por C.O.E.V.Y.S., empresa creada por profesionales expertos del sector del videojuego, este torneo se jugará entre el 1 de Marzo y el 10 de Julio de 1999. Dicha competición se disputará con juegos de fútbol de *PC*, y se remitirán los resultados a la organización. Los mejores de cada provincia se enfrentarán en una final. Más información: 902.203.902.



Aprovechando su reciente visita a nuestro país, nos dirigimos al cuartel general de SONY España para «interrogar» a Juan Montes, sin duda una de las personas que más sabe del presente y sobre todo el futuro de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT.

«POCKET STATION SERA CLAVE EN 1999»

SUPER JUEGOS.- *¿A qué es debido la enorme evolución de los juegos de **PSX**?*

Juan Montes.- Ahora los desarrolladores tienen gran experiencia y más herramientas e información. Un factor muy importante es la tremenda competencia.

S.J.- *¿Saldrá algún juego íntegramente desarrollado por programadores españoles?*

J. M.- COMMANDO puede ser el primer juego completamente español en ***PSX***, después de su éxito en el mundo del ***PC***.

S.J.- *¿Qué papel ha tenido **NET YAROZE** en el descubrimiento de nuevos talentos?*

J. M.- Se ha utilizado incluso en algunas universidades. Hicimos una competición, seleccionamos 12 juegos, entre ellos 2 españoles. Algunos están formando grupos de programación. Lo interesante es encontrar ideas originales, que es lo realmente complicado. Por esto estamos buscando programadores en países no habituales, ya que no están tan influenciados por ideas actuales.

S.J.- *¿Van a distribuir a SQUARESOFT este año?*

J. M.- Tenemos unas excelentes relaciones con SQUARESOFT, pero todavía no se ha tomado una decisión final. Lo que sí percibimos es un esfuerzo por ellos por localizar los juegos y traerlos traducidos. FINAL FANTASY VIII seguro que saldrá y soportará *Pocket Station*, lo que no se sabe aún es quién lo distribuirá.

S.J.- *¿En el 99 alcanzaremos el tope de nivel de programación de **PLAYSTATION**?*

J. M.- En este año se llegará al último 10% de recursos técnicos de la consola. El nuevo papel de *Pocket Station* será clave durante este año.

S.J.- *¿Aparte de Pocket St., alguna sorpresa más?*

J. M.- Para el 99 no hay más de ese estilo, salvo los diferentes colores de *Pocket Station*. Este periférico no está pensado para competir, sino para añadir funcionalidad a los juegos e intercambiar datos. También tendrá aplicaciones tipo agenda. No será la última sorpresa, ya que a ***PSX*** le quedan por lo menos 2 años de vida al máximo nivel de calidad.

S.J.- *¿Qué tal la respuesta del mercado español?*

J. M.- Esperábamos buenos resultados, pero las impresionantes cifras alcanzadas han sido



Como cada vez que coincidimos con Juan Montes, ya sea en feria, presentación o entrevista, su amabilidad y disposición a contestar nuestras preguntas fue encomiable.



J. MONTES, VICEPRESIDENTE DE DESARROLLO DE SOFTWARE EN EUROPA

Juan Montes no se «mojó» demasiado en cuanto a PSX2. Ante las preguntas de que si será compatible con PSX y si el soporte principal será un DVD ROM, una abierta sonrisa fue su respuesta, por lo que queremos creer que no vamos demasiado desencaminados. ¿Imagináis un juego que pueda llegar a tener 16 gigas de memoria por CD, en lugar de los 650 megas actuales?



DREAMCAST Y PLAYSTATION 2, CONCEPTOS DIFERENTES ENTRE SI.



Durante la entrevista que mantuvimos con Juan Montes se habló de muchas cosas. Por supuesto no faltaron preguntas sobre el futuro, a corto y medio plazo, de las futuras consolas de videojuegos. Aquí tenéis las frases más interesantes respecto a *Dreamcast* y la futura *PlayStation 2*:

«SEGA ha tomado la decisión de utilizar Windows y hacer su plataforma cercana y muy influenciada al mundo del *PC*. Esto es muy interesante, ya que de esta forma SEGA quiere asegurarse de que la programación para su consola sea sencilla y accesible para los programadores, cosa que no pasaba en *Saturn*. Pero yo creo que esto también les da limitaciones, porque al final la máquina ni es un *PC* ni una consola realmente. Ocupa un lugar intermedio. Nosotros pensamos que una consola debe funcionar bien como consola y el *PC* es una cosa muy diferente. Las demostraciones que he visto en Tokio de *Dreamcast* son interesantes, pero no creo que sea la evolución que mucha gente se esperaba de una nueva generación. Aunque esto será seguramente cuestión de tiempo. Pero está claro que la competición siempre es buena, sobre todo para el consumidor».

«Es difícil saber si los juegos *On Line* vía Internet tendrán un papel fundamental. El gasto telefónico del consumidor y la calidad de las conexiones actuales a Internet son un factor muy negativo que limitará mucho su aceptación. Incluso en EE.UU. y con tarifa plana, no tienen demasiada aceptación entre los usuarios de *PC*. Los juegos multijugador más populares se juegan en la oficina, no en Internet. Jugar con alguien al que no ves la cara no es lo mismo. Le falta esa dimensión social. Veremos la evolución de este tema, y si funciona, haremos algo. No es un problema de tecnología».

«La piratería creo que es el precio del éxito, y es algo que nos planteamos muy seriamente en estos futuros proyectos. Hemos hecho algunas pruebas con éxito, pero lamentablemente, los piratas siempre acaban inventando algo para saltarse las protecciones».

toda una sorpresa, sin duda gracias al fantástico trabajo de la gente de SONY **España**.

S.J.- *¿Cuáles son los principales títulos para 1999 dentro de SONY?*

J. M.- X-Files, traducido y doblado con calidad de vídeo superior a la de ***PC***, y RRT4 para empezar. Aquí en **Europa** estamos trabajando en un juego de fútbol que esperamos que sea el definitivo. De los demás ya os iréis enterando en los próximos meses.

S.J.- *¿Cuál es el juego de **PSX** que le hubiera gustado programar a SCE?*

J. M.- Metal Gear Solid, un juego diferente.

S.J.- *¿Se van a traer a España simuladores de vida real?*

J. M.- Nunca se sabe, pero de momento no parece que ninguna compañía se interese por ello. Lo que sí estaréis percibiendo es que va a ser muy habitual ver en las tiendas juegos musicales.







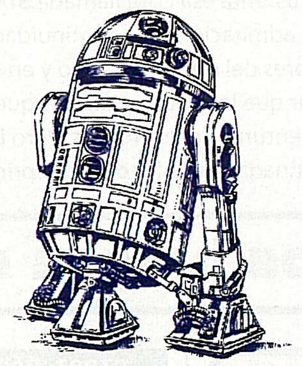


Star Wars

La fuerza te acompañará siempre



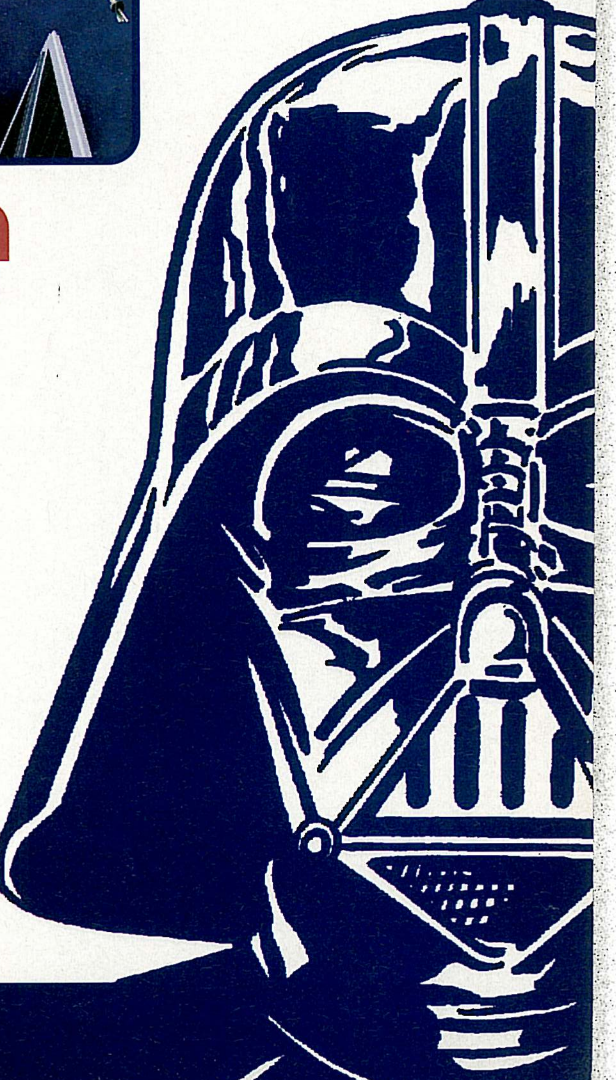




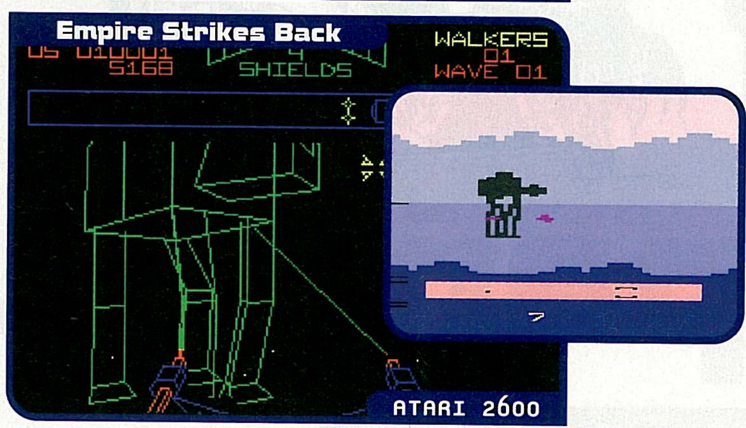


1977 es la fecha de nacimiento de la mayor epopeya galáctica jamás contada. su nombre ya lo conocéis: STAR WARS. De sus aventuras, personajes, naves y, sobre todo, videojuegos, vamos a hablar en este reportaje que se inició, como ya reza en los anales de la historia, *hace mucho tiempo... en una galaxia muy lejana.*

por J. L. Skywalker

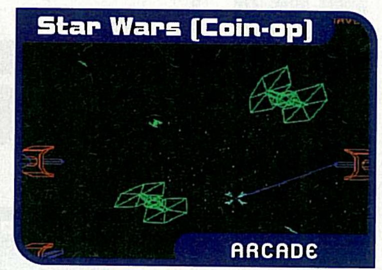






▲ *Basta con que echéis un vistazo para daros cuenta de la violenta evolución que las tecnologías han provocado en los últimos quince años. ¿Se nota la diferencia entre un AT-AT Walker y el resto?*





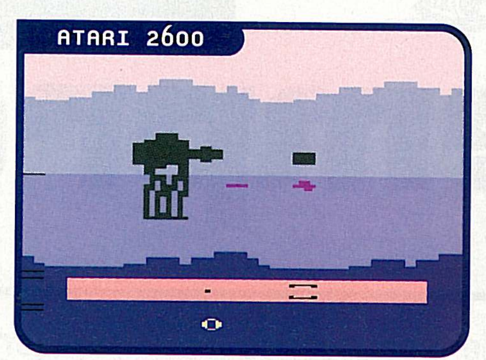
En este reportaje no nos vamos a detener en datos técnicos, más bien vamos a hablar de las ideas que han movido a todos esos cartuchos, de todo lo que han dado de sí y de lo que hemos sentido cuando, al echar la vista atrás, nos hemos vuelto a encontrar con multitud de viejos y entrañables amigos.

Hoy, todos esos nombres han regresado para dar la bienvenida al primer episodio de la saga: STAR WARS THE PHANTOM MENACE.

● **EL COMIENZO.** **George Lucas** siempre ha sentido una especial debilidad por los aparatos, por las cosas mecánicas... por los robots. Tal vez de ahí, de esa pasión, es de donde surge la idea primigenia sobre la que se sustenta esa cosa llamada **STAR WARS**.

Prueba de esa admiración es la continuidad de R2D2 y C3-PO en el elenco de actores del primer capítulo y en el énfasis que su creador pone al afirmar que las nueve películas que componen la saga son, en esencia, las aventuras de dos robots. Pero **LA GUERRA DE LAS GALAXIAS** no estaba destinada a triunfar desde el primer momento. Después del

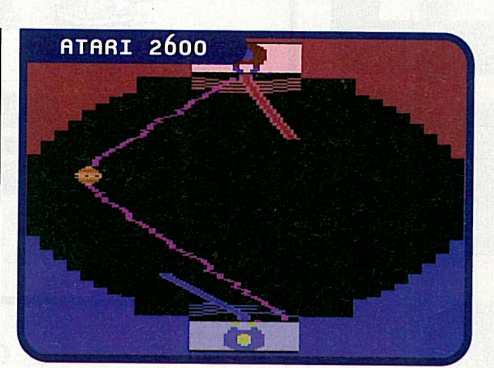
Los primeros juegos de Star Wars



▼ Empire Strikes Back

Un denominador común de los juegos basados en la secuela de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS es la espectacular batalla de Hoth. Con unos gráficos muy básicos, pero una jugabilidad endiablada, el cartucho fue capaz de sentar las bases de muchos arcades futuros inspirados en la saga galáctica. Aquí no hay arpones, sólo el láser de vuestro snowspeeder.

COMPAÑÍA: PARKER BROS AÑO: 1982
CONSOLA: ATARI 2600/INTELLIVISION



▼ Star Wars: Jedi Arena

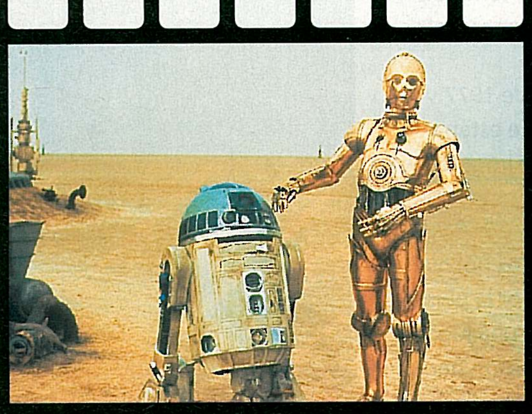
Aunque no basa su desarrollo en secuencia alguna de la película, JEDI ARENA permite al jugador probar su instinto jedi sin perder vidas en el intento. La idea es muy simple: dos caballeros se enfrentan, armados únicamente con su espada de luz, contra un robot que lanza aleatoriamente descargas láser. Tu misión, obviamente, es repelerlas.

COMPAÑÍA: PARKER BROS AÑO: 1983
CONSOLA: ATARI 2600



1982-1983







▼ Star Wars (La Guerra de las Galaxias)

Hay pocas cosas que añadir a la larga lista de calificativos grandilocuentes que todo el mundo le ha dedicado, sin olvidar todas esas frases que han trascendido de la gran pantalla. Ni siquiera vamos a profundizar en su condición de fenómeno sociológico y de masas. Un sólo apunte: La Guerra de las Galaxias no fue dirigida por Steven Spielberg como muchos creen, sino por George Lucas.



George Lucas

Con John Williams

duro rodaje en **Túnez** y **Londres** en los desaparecidos estudios Elstree, **George Lucas** tuvo que enfrentarse a más de 360 planos con efectos especiales (una locura para la época) que casi acabaron con su vida. Cuando entró en la mesa de montaje la cosa no mejoró. Al revés, los primeros visionados de la cinta, sin música, horrorizaron a la mayor parte de distribuidores que la vieron, los cuales se negaron, si la cosa seguía igual, a proyectarla en sus cines.

George Lucas, además, necesitó más dinero para terminarla y, aunque los estudios se lo dieron, sabía que con esa cinta llamada **Star Wars** se estaba jugando su futuro profesional.

...s eran simples arcades con una o dos pantallas



ColecoVision

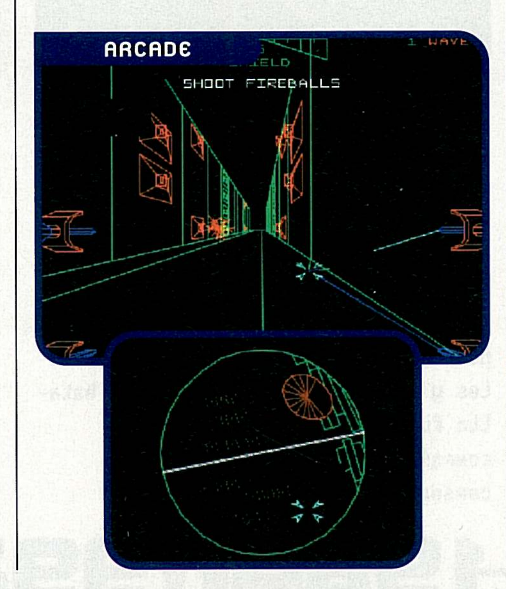
▼ Star Wars (Coin-Op)

Este juego es, sin lugar a dudas, el primer gran ejercicio tridimensional de la época gracias a las espectaculares (por aquél entonces) técnicas vectoriales que utiliza. En esta ocasión tomamos los mandos de nuestro X-Wing en la decisiva batalla de Yavin contra la mortífera estrella de la Muerte.

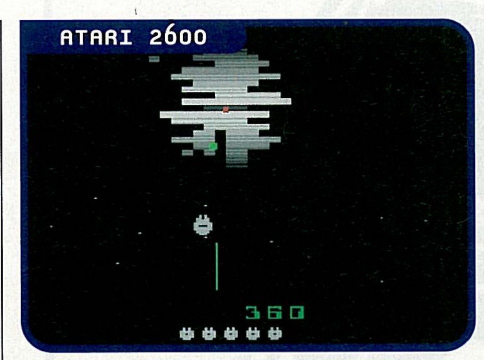
La acción se desarrolla en tres lugares diferentes: el espacio en las proximidades de la estación espacial imperial en una dura lucha contra los TIE Fighters, la superficie y las trincheras de la terrible estrella de la Muerte.

Tal y como ocurre en la película, el jugador debe destruirla lanzando un proyectil de protones sobre uno de los respiraderos principales.

COMPAÑÍA: ATARI AÑO: 1983
CONSOLA: ARCADE/COLECOVISION/ATARI 2600



Arcade



Atari 2600

▼ Return of the Jedi: Death Star Battle

Al igual que ocurre con El Imperio Contraataca, una de las secuencias elegidas en esta tercera parte es el ataque final a la estrella de la Muerte. Eso sí, antes de intentar llegar hasta ella hay que romper el escudo que la protege. Extremadamente curiosa es la fase del ataque final, donde el Halcón Milenario debe disparar sus láser sobre el corazón de la estación espacial.

COMPAÑÍA: PARKER BROS AÑO: 1983
CONSOLA: ATARI 2600/INTELLIVISION





▲ *Los dos juegos aparecidos para la consola **NES** basados en La Guerra de las Galaxias reproducen, por vez primera, todas las secuencias de las películas.*

Pero el espaldarazo definitivo a la película se lo dió la música. Cuando **John Williams** acopló la banda con el *score*, las frías imágenes tomaron vida y los productores empezaron a creer realmente en el proyecto.

Star Wars se estrenó el 25 de Mayo de 1977 y desde ese momento fue evidente que estábamos ante la película más influyente e imperecedera de la historia del cine.

● **SU LEGADO.** **Star Wars** es de los pocos imperios controlados enteramente por la persona que le dió vida. **George Lucas**, en una jugada maestra, obtuvo de la FOX la autorización para ser él el dueño de todo el *merchandising* derivado de la película. Quién firmó ese acuerdo, obviamente, dejó de trabajar en la FOX.

Ese control absoluto de los productos derivados de las películas han permitido a los usuarios obtener un *merchandising* más elaborado que ha respetado en todo momento la línea argumental del univeso **Star Wars.**

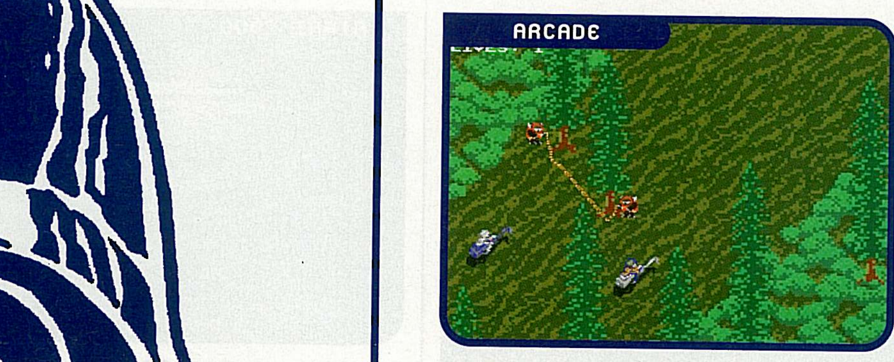
LUCASFILM GAMES, responsable de poner en los florecientes sistemas de juego domésticos de principios de los 80 los juegos de la saga, no dudó en contar con la colaboración de las mejores compañías (ATARI, MB, PARKER BROS, CBS...).

En aquellos dulces momentos, los juegos a los que tenían acceso los consumidores eran simples *arcades* de una o dos pantallas distintas y de caracter cíclico (es decir, se repiten las fases infinitamente), en los



▲ *La máquina arcade de El Retorno del Jedi es un giro radical frente a la versión vectorial de Star Wars. Divertida y muy de mediados de los ochenta.*

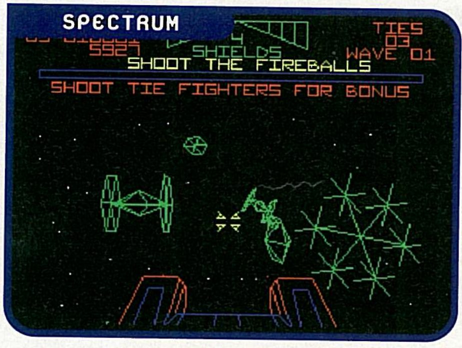
Las técnicas vectoriales suplía



▼ Return of the Jedi (Coin-Op)

corren nuevos tiempos para los desarrollos recreativos: entran en escena los sprites, a cientos, más efectos de sonido y músicas y, sobre todo, scrolles de velocidad endiablada. ATARI nos pone a los mandos de las motojet imperiales y del Halcón Milenario en la batalla final contra el Imperio.

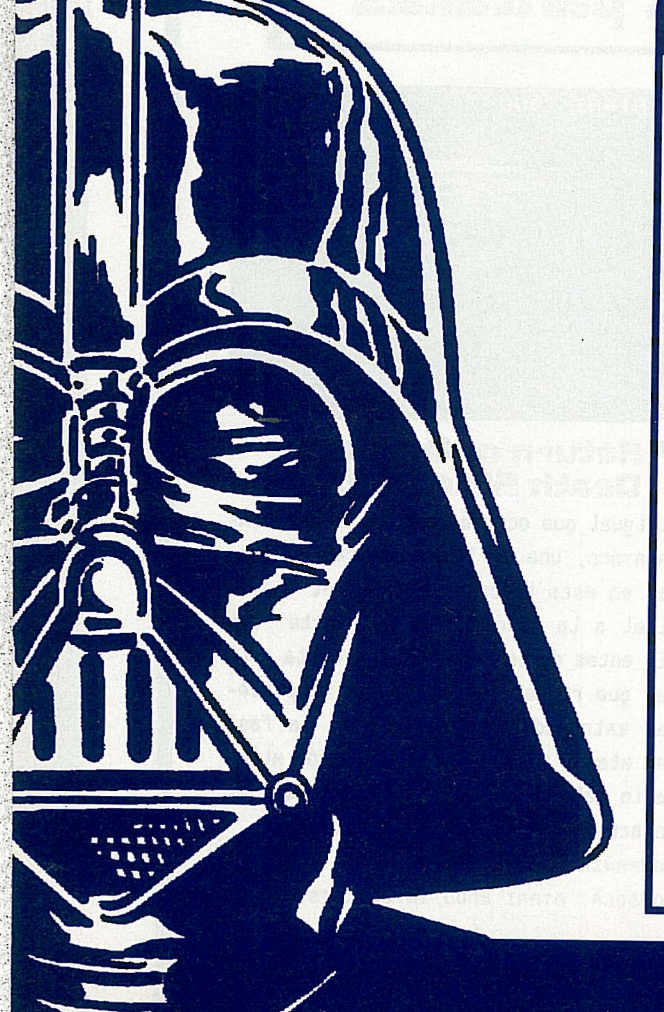
COMPAÑIA: ATARI AÑO: 1984
CONSOLA: ARCADE



▼ Empire Strikes Back (Coin-Op)

ATARI vuelve a la fórmula infalible de los vectores aunque, en esta ocasión, la cosa queda deslucida. ¿por qué? muy sencillo: ni utilizando todo nuestro poder mental somos capaces de ver las planicies nevadas del planeta Hoth en cada una de las fases del juego. eso sí, hay snowspeeders y AT-AT walkers.

COMPAÑIA: ATARI AÑO: 1985
CONSOLA: ARCADE

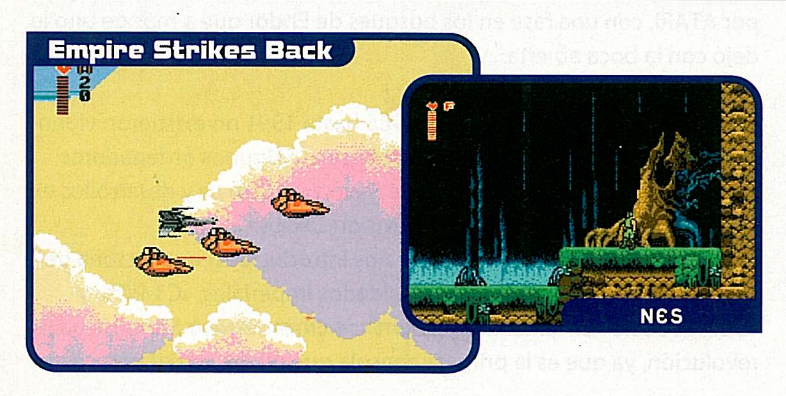






▼ Empire Strikes Back (El Imperio Contraataca)

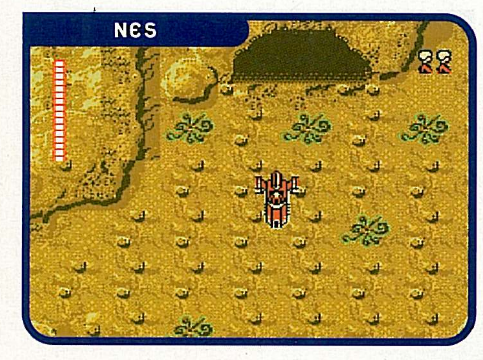
columna vertebral de la trilogía, es para muchos la mejor, cinematográficamente hablando, y la que más aporta a la hora de contar la verdadera historia de la República y los caballeros Jedi. La entrada de Yoda y el entrenamiento de Luke sumergen al espectador dentro de un universo que va más allá de las explosiones, persecuciones y demás batallas galácticas.



que el jugador buscaba, sobre todas las cosas, una puntuación elevada. Sus gráficos toscos, pocos colores y escasos elementos móviles en pantalla no impidieron que los jóvenes de aquellos años se entregaran a sus encantos. Estaban descubriendo un nuevo modo de entretenimiento. EMPIRE STRIKES BACK, STAR WARS JEDI ARENA o RETURN OF THE JEDI DEATH STAR BATTLE fueron completos desarrollos que ofrecían una jugabilidad y diversión endiabladas: de esos nombres a los que hoy disfrutamos, sólo les separa la tecnología.

Casi al mismo tiempo los juegos dieron el salto de los hogares a los salones recreativos con ideas muy parecidas pero aprovechando las

n con eficacia la carencia de tecnologías 3D

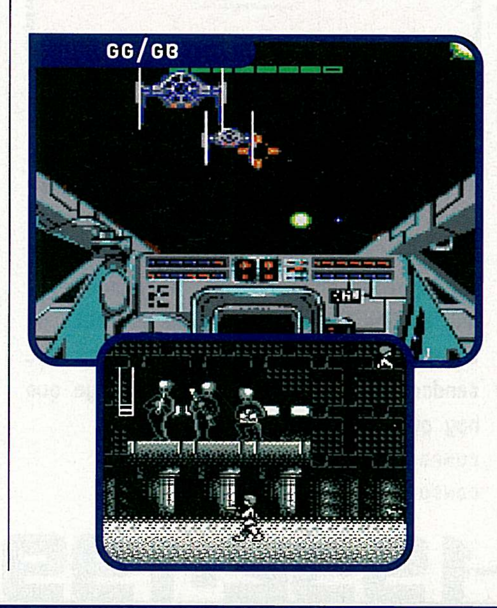


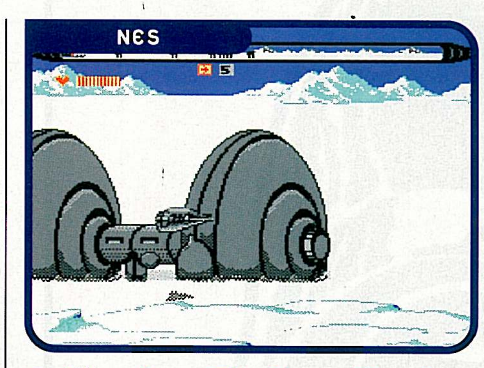
▼ Star Wars

estamos ante la obra cumbre dentro de los juegos dedicados a la trilogía de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS.

si hasta ese momento los desarrolladores se habían limitado a reproducir una o, a lo máximo, dos secuencias de la película, es a partir de la primera versión de NES cuando asistimos a una revisión completa de cada una de sus secuencias, personajes, músicas, armas y escenarios. Desde ese momento ya es posible revivir las aventuras de Luke Skywalker en Tatooine, los tragos amargos de Han Solo en la cantina, el rescate de la princesa Leia y la destrucción de la Estrella de la Muerte. Sin lugar a dudas, y por su condición de pionero, se trata de un clásico.

COMPAÑÍA: LUCASFILM GAMES & JVC
AÑO: 1991 CONSOLA: NES/GB/GG/MS





▼ Empire Strikes Back

estaba cantada la secuela del cartucho anterior: más fases, más variedad de acciones, más gráficos y mejor trabajados... Y encima con todas la secuencias de El Imperio Contraataca. Viaja a Hoth, lucha contra los AT-AT Walkers, ameriza en Dagobah para conocer los caminos de la Fuerza con Yoda o viaja a Bespin, la ciudad de las nubes, para salvar a tus amigos. Tan clásico y recomendable como su predecesor.

COMPAÑÍA: LUCASFILM GAMES & JVC
AÑO: 1992 CONSOLA: NES/GB





▲ *La trilogía de juegos para* ***Super Nintendo*** *son la mejor forma que existe de protagonizar las tres películas de la saga. Tienen calidad, buenas músicas, muchos personajes para elegir, gráficos impresionantes y una dificultad que muchos juegos, hoy en día, no han logrado superar. Imprescindibles.*



superiores tecnologías disponibles en ese terreno. Star Wars, Return of the Jedi y Empire Strikes Back arrasaron emulando las hazañas de Luke Skywalker, aunque en el camino siempre se dejaran numerosas secuencias y escenas que, por el momento, eran imposibles de reproducir con la tecnología vigente. De todos modos, ya era posible escuchar con cierta calidad las composiciones de **John Williams**, lo que proporcionaba un incentivo más para acercarse a los juegos con admiración. De esos años, donde las máquinas de pie de los salones recreativos comenzaban a mostar maravillas inimaginables, es bueno quedarse con un Return of the Jedi realizado con gracia por ATARI, con una fase en los bosques de Endor que a más de uno le dejó con la boca abierta.

● **LLEGAN LOS 90.** Desde 1985 hasta 1991 no existieron videojuegos basados en La Trilogía para consolas. Algunos ordenadores domésticos vieron conversiones de Star Wars Coin-op y desarrollos exclusivos basados en la serie de televisión Droids.
Night Shift, de LUCASFILM GAMES, nos introducía en una factoría de juguetes en la que se fabricaban soldados imperiales, «C3-POs» y «Darth Vaders» en cadena. Con ***Nintendo Entertainment System*** llega la revolución, ya que es la primera consola que recibe la visita de un vi-

Super Star Wars es el mejor jueg





▼ Super Star Wars

La palabra que define a este cartucho es GRANDIOSO. Gracias a su espectacular (por aquél entonces) modo 7, Lucasarts fabricó fases realmente alucinantes: el Landspeeder en Tatooine, el ataque final en las trincheras de la estrella de la Muerte o los inmensos gráficos del sandcrawler de los javas. Una joya que hay que tener necesariamente.

COMPAÑÍA: LUCASARTS AÑO: 1992
CONSOLA: SUPER NINTENDO



▼ Super Empire Strikes Back

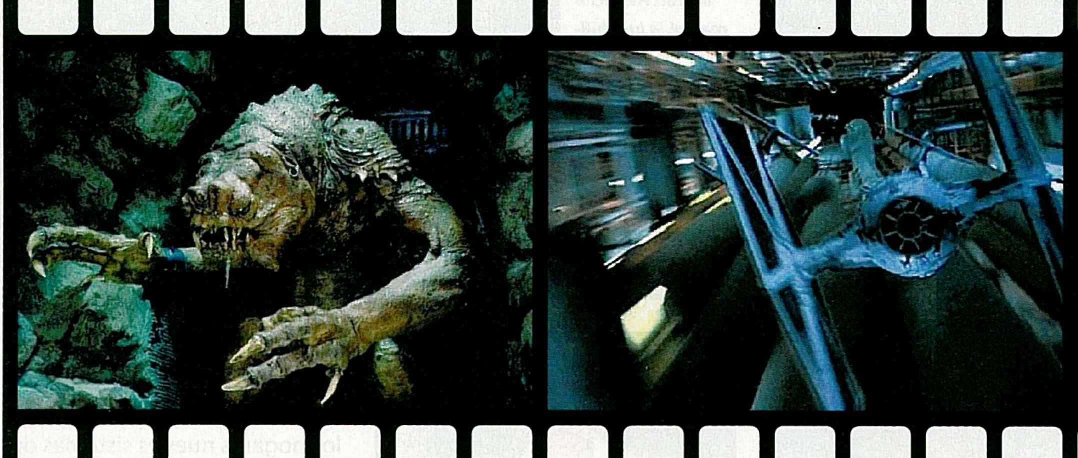
Vistos los resultados de SUPER STAR WARS parecía claro que Lucasarts iba a aprovechar el filón de la trilogía utilizando las mismas armas. Esta secuela jugable del clásico mejora algunos aspectos como la música (incorpora más temas) y el control de un mayor número de personajes.

COMPAÑÍA: LUCASARTS AÑO: 1993
CONSOLA: SUPER NINTENDO



1992-1993

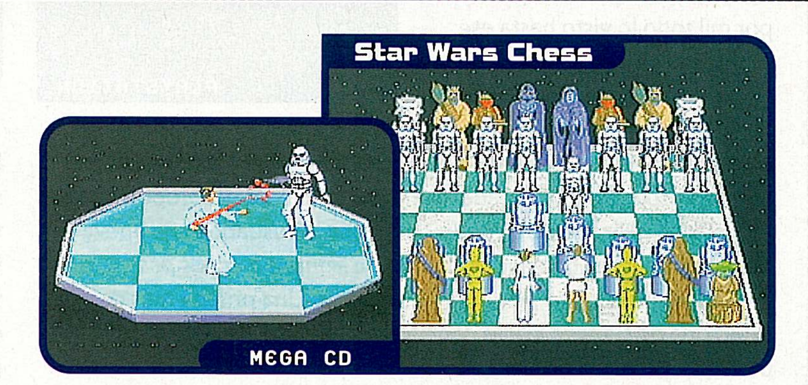




▼ Return of the Jedi (El Retorno del Jedi)

La esperada conclusión de la Trilogía no defraudó a nadie ya que, además de resolver numerosas dudas planteadas en la anterior película, tenía un buen puñado de secuencias que dejaban a la altura del betún lo visto anteriormente: las motojet, las batallas espaciales con miles de naves o la destrucción de la estrella de la Muerte (por primera vez se utilizaban efectos por ordenador).

deojuego que reproduce, fase por fase, el desarrollo del argumento original de **Star Wars**, con todos sus escenarios, personajes, naves y enemigos. Hasta las músicas, con su discreto *chip* de sonido, parecían poseer una mayor calidad de la que realmente poseían. Al amparo de este sonado éxito (catorce años después del estreno de la película), vió la luz Empire Strikes Back para diversos sistemas, y respetando escrupulosamente los cánones de la primera entrega.
La consecuencia inmediata de estos éxitos continuados de LUCASFILM GAMES es la realización de nuevos proyectos, casi siempre con NINTENDO, para asistir a sus consolas de juegos sobre La Trilogía.



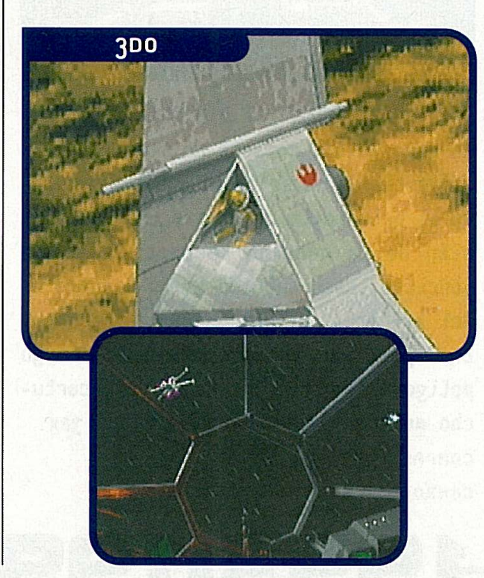
jo que existe sobre La Guerra de las Galaxias



▼ Rebel Assault

La Guerra de las Galaxias da el salto al formato CD-ROM reduciendo su campo de acción al PC y a un par de soportes más. Hay que decir que este juego, considerado clásico por la inmensa mayoría, es un retroceso claro a los tiempos de las primeras coin-op donde nuestra misión se limitaba a disparar para obtener una puntuación. El mayor acierto de Rebel Assault es que a pesar de ser un juego simple, elemental, logra envolver sus carencias con secuencias de vídeo espectaculares y un argumento basado en hechos paralelos a la trilogía. Para quien suscribe, Rebel Assault es un punto negro en la trayectoria de los juegos de La Guerra de las Galaxias... pero habrá quién no esté de acuerdo.

COMPAÑIA: LUCASARTS AÑO: 1993
CONSOLA: MEGA CD/3DO



MEGA CD

▼ Star Wars Chess

Experimento atroz perpetrado contra los personajes de La guerra de las Galaxias en el que Lucasarts no participó (hecho que no la exime de su culpa), pero que sí que dejó publicar. Este ajedrez cuenta con la originalidad (copiada del Battle chess) de que las fichas protagonizan duelos animados antes de *comerse* a su oponente. Para algunos será una curiosa joya y, para otros, un completo bodrio para olvidar.

COMPAÑIA: SOFTWARE TOOLWORKS
AÑO: 1993 CONSOLA: MEGA CD/3DO



▲ REBEL ASSAULT II mejoró la jugabilidad y la calidad de las secuencias de vídeo. Realmente espectacular.

▼ STAR WARS ARCADE es, por sí mismo, una buena razón para poseer una MEGA DRIVE 32X.





Star Wars Arcade
MEGA DRIVE 32X

SUPER STAR WARS, SUPER EMPIRE STRIKES BACK y SUPER RETURN OF THE JEDI son tres monumentales obras de arte que multiplican por mil todo lo visto hasta ese momento en el ámbito doméstico: grandes escenarios, efectos de sonido digitalizados de las películas, enemigos de dimensiones épicas, combates cuerpo a cuerpo, músicas específicas para cada fase y una dificultad desproporcionada. Además, la utilización del *modo 7* ofreció a los usuarios una nueva perspectiva en las batallas contra los *Tie Fighters* o en los paseos con el *Landspeeder* por las planicies de Tatooine. Una prueba más de que la factoría de **George Lucas** controlaba cada uno de sus productos para hacerlos merecedores del nombre que poseían.

● LLEGA EL CD ROM.

Con el nuevo formato invaden los hogares nuevos sistemas de juego que incorporan esta nueva tecnología, que permite almacenar hasta 650 MB. ***3DO*** y ***MEGA CD*** (ese invento ideal para coleccionistas de bromas) reciben la visita de algunos videojuegos basados en La Trilogía. REBEL ASSAULT, un matamarcianos con argumento e imágenes renderizadas de fondo, arrasa en ventas y nos trae nuevos personajes al elenco de celebridades de la galaxia. Algunos consideran a este juego como un verdadero clásico, pero hoy por hoy es un perfecto somnífero para esas noches interminables de «ojos abiertos». STAR WARS CHESS, por su parte, es un atentado contra el mismísimo corazón de las películas, y

Star Wars Arcade es el primer g



▼ Star Wars Arcade

La desgraciada consola de SEGA (que murió antes de nacer) fue la única que tuvo el privilegio de contar con una versión de la máquina recreativa. Juego sencillo, casi calcado en su desarrollo del primer Star Wars coin-op, pero que incorpora por vez primera técnicas 3D poligonales. Sólo por tener este cartucho merece la pena comprarse una 32X.

COMPAÑIA: SEGA AÑO: 1993
CONSOLA: ARCADE/MEGADRIVE 32X



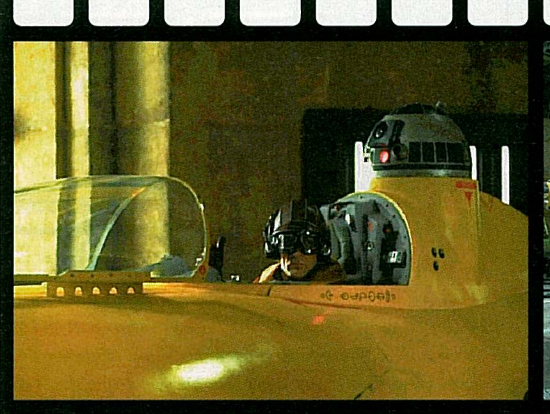
▼ Super Return of the Jedi

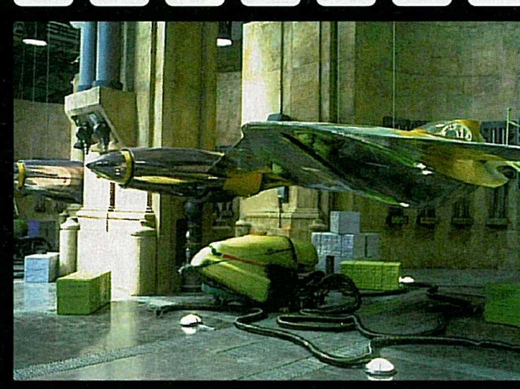
Dos años después del primer cartucho, LucasArts culmina la saga con un arcade espectacular que hace justicia sobradamente a la película. Seguimos controlando a un montón de personajes (Luke, Leia, Han Solo o Wicket, el ewok) y visitando todos los escenarios de la película. La tercera joya de la corona.

COMPAÑIA: LUCASARTS AÑO: 1994
CONSOLA: SUPER NINTENDO

1993-1997







▼ The Phantom Menace (La Amenaza Fantasma)

Catalogada como el episodio I, lo cierto es que después de ver el trailer uno ya no sabe dónde meterse para hacer que la espera sea más soportable (podéis hibernar como los osos). De todas formas, haremos de tripas corazón mientras jugamos a imaginar qué es eso de las guerras clon, o qué hace Anakin Skywalker con C3-PO y R2-D2 en Tatooine, o qué pinta Liam Neeson en esa galaxia...



nos ofrece un ajedrez con combates cuerpo a cuerpo que tiene la virtud de sacar de quicio a quien lo juega.

● **EL UNIVERSO CRECE.** Con los nuevos desarrollos para *PlayStation* y *Nintendo 64*, LUCASARTS demuestra que cada nuevo título responde a un elaborado proceso de realización que comienza por ubicar la acción con personajes que, aún no habiendo salido en la pantalla, poseen un lugar muy destacado en el vasto universo **Star Wars**: Kyle Katarn, Mara Jade, Dash Rendar y su *Outrider*, o el Escuadrón *Rogue*, creado después de la batalla de Yavin por Luke Skywal-



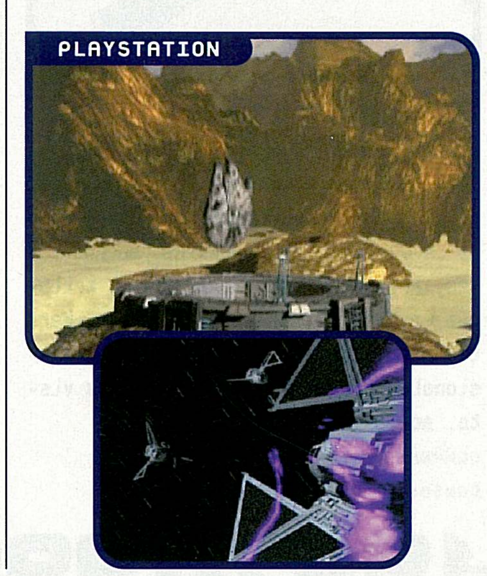
...gran juego que utiliza técnicas 3D poligonales



▼ Rebel Assault II: The Hidden Empire

Llegamos por fin a las consolas de 32 bits, al soporte CD-ROM y a todo el despliegue de polígonos y entornos 3D que nos han bombardeado desde entonces. Para la producción de Rebel Assault II, LucasArts se gastó algo más de 1.500 millones de pesetas y fueron necesarios dos CDs para dar cabida a semejante despliegue de medios. Pero a pesar de todo eso, el juego seguía adoleciendo del mismo simplismo que la primera entrega (aunque en esta ocasión la calidad del vídeo era sobresaliente). En PlayStation se mejoraron las batallas espaciales con nuevas naves generadas con polígonos para hacerlas más espectaculares. La fórmula mejoró algo más...

COMPAÑÍA: LUCASARTS AÑO: 1997
CONSOLA: PLAYSTATION



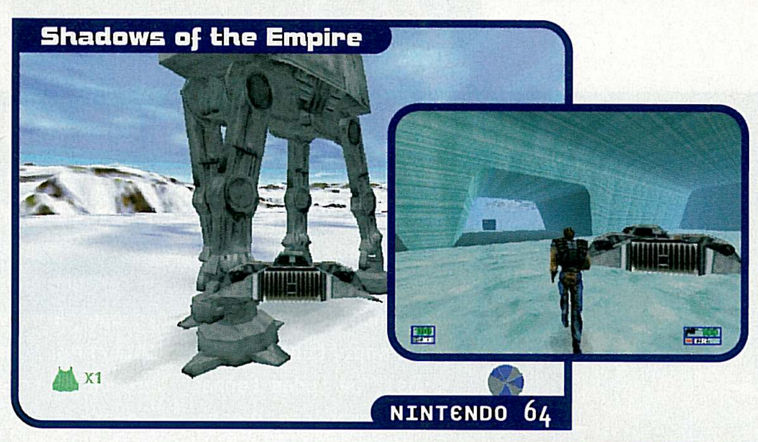


▼ Dark Forces

LucasArts metió la directa y se decidió a convertir a PlayStation uno de los grandes éxitos del 95 para PC: un Doom con aspecto galáctico.

La conversión fue pobre, la suavidad de movimientos se perdió en algún cajón de la factoría Lucas y nos garantizaron muchos cambios que después no llegaron. Aunque Dark Forces es un clásico, en PlayStation, como les ocurre a otros muchos, no obtuvo la gloria que merecía.

COMPAÑÍA: LUCASARTS AÑO: 1997
CONSOLA: PLAYSTATION





▲ Gracias a las tecnologías 3D de las consolas de 32 y 64 bits, los juegos basados en La Guerra de las Galaxias han dado un salto cualitativo en espectacularidad. Nintendo 64, con Shadows of the Empire, Rogue Squadron y el más que probable Star Wars: The Phantom Menace, se ha llevado la mejor parte: dos arcades tan épicos como las películas.

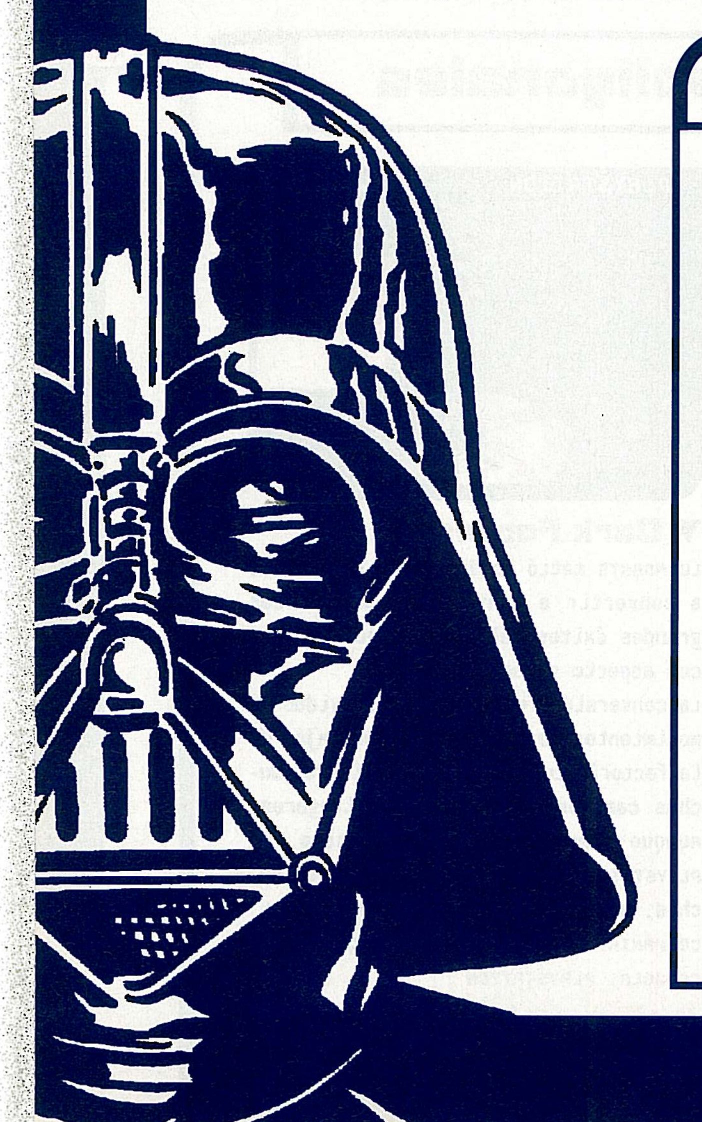
Rogue Squadron

NINTENDO 64

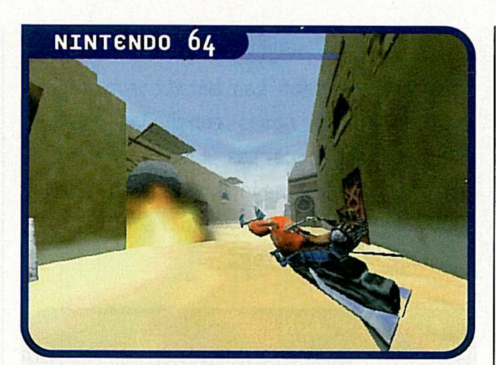
ker. A ese ejercicio de autoexpansión que LUCASARTS ha realizado, pertenecen nombres como DARK FORCES, REBEL ASSAULT II: THE HIDDEN EMPIRE (más espectacular y jugable que su antecesor), el divertido, variado y soberbio SHADOWS OF THE EMPIRE (basado en un libro de considerable éxito que cuenta con banda sonora propia), la incursión en los laberintos de la lucha 3D estilo TEKKEN que supone MASTERS OF TERÄS KÄSI o el reciente ROGUE SQUADRON que convierte ***NINTENDO 64*** en un polvorín de naves rebeldes en busca de un Imperio cada vez más poderoso.

Todos tienen el privilegio de compartir nombre, de tener en alguna parte de su estuche el logo de **STAR WARS** (con la responsabilidad que eso conlleva), y de ser admirados por un grupo de soñadores Jedi que hoy esperan ansiosos la llegada de ese capítulo primero.

● **BUEN PROVECHO.** LUCASFILM GAMES antes, y LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY ahora, podrían haberse aprovechado de la leyenda para endosarnos videojuegos de una calidad discutible, con argumentos que no hicieran honor a su buen nombre con el único propósito de sacarnos el dinero. Al revés, el camino escogido por LUCASARTS ha sido el difícil, el de realizar buenos juegos, divertidos, que respetaran la máxima de hacer más grande, con coherencia, un universo lleno de estrellas. Está más que probado que LUCASARTS ha



La Amenaza Fantasma se cierne s



▼ Shadows of the Empire

obra magna de LUCASARTS y NINTENDO que da un salto cualitativo en los juegos de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS: muchas fases, argumento entroncado con la trilogía, nuevos personajes y naves, libertad de movimientos y entornos tridimensionales como nunca antes habíamos visto. Acabará siendo un clásico.

COMPAÑÍA: LUCASARTS AÑO: 1997
CONSOLA: NINTENDO 64



▼ Masters of Teräs Käsi

estaba cantado que LUCASARTS tenía que reorganizar sus lanzamientos y dejarse de simples conversiones para realizar productos exclusivos. MASTERS OF TERÄS KÄSI es un juego de lucha, de los que gustan, con entornos y personajes 3D, efectos de luz espectaculares y golpes a cientos. Un grandísimo juego.

COMPAÑÍA: LUCASARTS AÑO: 1998
CONSOLA: PLAYSTATION

1997-1999



X-Wing vs. TIE Fighter



PC CD-ROM

Jedi Knight: Dark Forces II



PC CD-ROM

Yoda Stories

PC CD-ROM

sabido respetar los personajes, escenarios y ambientación, por lo que el objetivo perseguido se ha cumplido sobradamente.
Ahora sólo cabe esperar a que ese trabajo de cultivo, que ha durado más de quince años, se vea recompensado con la llegada de las nuevas películas y de todos esos personajes que, a los usuarios de consolas de videojuegos, no nos serán, en absoluto, desconocidos.
Por si fuera poco, La Amenaza Fantasma se cierne sobre nosotros en forma de cartucho para ***Nintendo 64*** durante algún mes de este privilegiado 1999 que apenas hemos estrenado hace dos meses. Y a buen seguro que no será el último, y pronto nos visitarán nuevas sorpresas. Lo dicho, «la Fuerza os acompañará siempre».

Paralelamente a las consolas, los ordenadores personales han gozado de un buen número de desarrollos exclusivos que han multiplicado la leyenda de La Guerra de las Galaxias utilizando las tecnologías más vanguardistas para potenciar su indudable espectáculo pirotécnico.
Droid, Night Shift, Star Wars Coin-Op, Jedi Knight: Dark Forces II, X-Wing vs. Tie Fighter (y las precuelas X-Wing y Tie Fighter), Yoda Stories, Star Wars Rebellion, Mysteries of the Sith o Behind the Magic son un ejemplo de las diferentes políticas que LucasArts ha llevado a cabo en los últimos años y que la han convertido en una de las grandes del sector.



...sobre nosotros en forma de cartucho para N64

NINTENDO 64



▼ Rogue Squadron

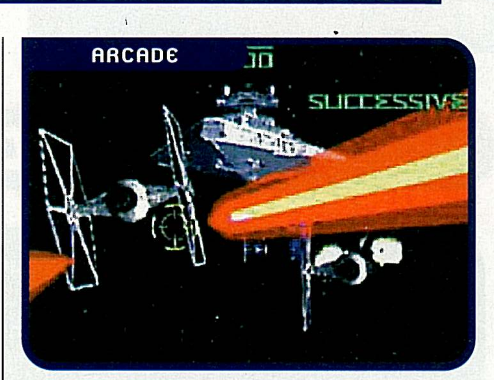
Aunque tenéis más información en el artículo que este mes publicamos, Rogue Squadron es un avance considerable respecto a su predecesor natural, Shadows of the Empire, tanto en desarrollo como en tecnología y jugabilidad.
Desde el principio LucasArts ha querido dejar claro que este juego no contaría con fases muy diferentes y que la acción se centraría en todas las operaciones del grupo de pilotos creado por Luke Skywalker. Por eso, en este cartucho, nos limitaremos a completar las misiones asignadas pilotando diferentes tipos de cazas espaciales.
Desde un X-Wing hasta un A-Wing, pasando por los obligados Y-Wing, B-Wing, Snowspeeder y el destartalado Halcón Milenario de Han Solo, el jugador experimenta nuevas sensaciones con batallas sobre la superficie de planetas cenagosos y helados, defendiendo ciudades enteras o atacando enclaves cruciales para el Imperio. Será una joya.

COMPAÑÍA: LUCASARTS/FACTOR 5
AÑO: 1998 CONSOLA: NINTENDO 64

NINTENDO 64



ARCADE



▼ Star Wars Trilogy Arcade

Sega vuelve a ponernos los dientes largos con una recreativa aplastante, espectacular, que reproduce las mejores secuencias de la trilogía galáctica. Acudiendo a diversos géneros, alterna las luchas espaciales a bordo del Halcón o el X-Wing con las fases de disparos al más puro estilo Virtua Cop.
Aunque no ha llegado aún a España... esperamos ansiosos.

COMPAÑÍA: SEGA AÑO: 1999
CONSOLA: ARCADE

yellow flashes



FINAL FANTASY VIII vuelve a cobrar protagonismo en estas páginas, ya que SQUARE ha desvelado parte de su prólogo y hemos querido compartir con todos vosotros el emocionante guión que la compañía japonesa nos presenta para su próximo éxito.





FINAL FANTASY VIII: LOS PRIMEROS DETALLES.

Al fin conocemos los primeros detalles concisos del argumento que da comienzo al que podría convertirse en el mejor *RPG* del siglo XX. Squall Leonhart, nuestro personaje, es un estudiante de *Garden*, una escuela militar privada que entrena mercenarios. Después de un riguroso entrenamiento, es invitado a unirse a *SeeD*, un grupo mercenario de élite, «gentileza» que no rechaza. En la fiesta para dar la bienvenida a los nuevos reclutas de *SeeD*, Squall conoce a Rinoa Heartilly, una bella joven, aunque ambos abandonan la fiesta sin desvelar siquiera sus nombres. Poco después, ambos personajes se encuentran inesperadamente, y Squall descubre que Rinoa es la líder del grupo rebelde de *Forest Owls*, el cual lucha contra la poderosa nación de Galbaldia. Desde el último encontronazo con Rinoa, Squall comienza a experimentar extraños sueños, en los que él aparece como Laguna Loire, un soldado de Galbaldia en plena misión, que intenta llegar a ser periodista. Mientras, Galbaldia declara la guerra a todas las demás naciones en nombre de su presidente, bajo consejo de la legendaria bruja Idea. Squall se ve envuelto en la guerra de un modo peculiar, ya que entra a formar parte de un grupo cuya misión es asesinar a la bruja Idea, protegida por Seifer Almasy, su sirviente. ¿Logrará Squall llevar a cabo su misión? **DOÇ**



NOVEDADES SQUARE SOFT

Estos son algunos de los títulos con los que SQUARE SOFT nos sorprenderá en pocos días: INTERNAL SECTION, un *shoot'em-up* tridimensional al más puro estilo N2O; SAGA FRONTIER 2, la secuela del conocido *RPG* que posee un entorno gráfico impresionante; RACING LAGOON, nuevo simulador de coches de impresionante factura técnica que combina el rol y la conducción y CHOCOBO RACING GENKAIHE NO ROAD, un juego al más puro estilo MARIO KART.





LOS NUEVOS JUEGOS MUSICALES

BUST A MOVE 2





ENIX está dando los últimos retoques a BAM2. Mientras, ATLUS y NAMCO ya han puesto en los salones una *COIN-OP* del primer BAM.

BEATMANIA

El juego musical por excelencia cobra de nuevo protagonismo gracias a su 3RD MIX para *PLAYSTATION* y, sobre todo, a su nueva versión recreativa, BEATMANIA 2ND MIX DX, en la que se le han sumado dos botones al panel de control para añadir más dificultad. Posiblemente las versiones más adictivas serán las que aparezcan para *GAME BOY COLOR* y la futura *WONDERSWAN* de BANDAI, que saldrá en Japón en Marzo.

VJ (JALECO)



POP&MUSIC



DJ MAN





Cosas de KONAMI. Su nueva recreativa y el nuevo mando (propio, no de ASCII) para la versión *PSX* de BM.

UNJAMMER LAMMI

Bajo este extraño nombre se encuentra la segunda parte de PARAPPA THE RAPPER, con nuevos personajes, dos jugadores, etc.



GUITAR FREAK

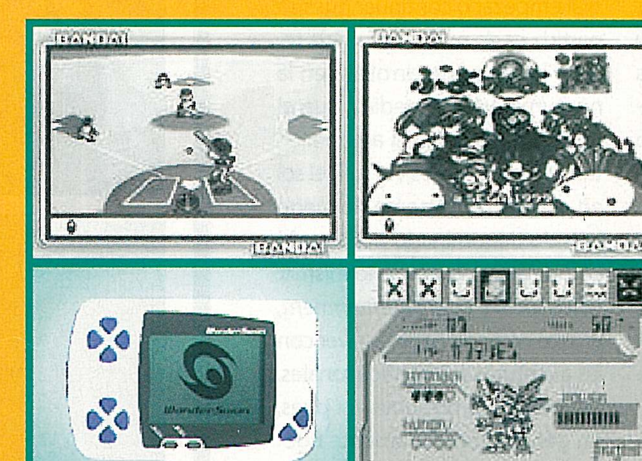


KONAMI da una vuelta de tuerca más con GUITAR FREAK. La guitarra de arriba es el mando.

BREVES

¿Tekken 4? Se rumorea que SONY COMPUTER ENT. presentará en breve en **Japón** una placa recreativa basada en *PLAYSTATION 2*. Al parecer, NAMCO la estrenará con dos nuevos juegos, uno de conducción y un *beat'em-up*... ¿será TEKKEN 4?

WonderSwan. La nueva portátil de BANDAI será lanzada al mercado japonés el 4 de Marzo junto a 5 juegos: GUNPEI (puzzle), DENSHA DE GO! (simulador), WONDER STADIUM (Baseball) y TOUKON RETSUDEN (wrestling).



Aquí podéis ver algunas pantallas de los juegos que aparecerán poco después de *WONDERSWAN*. Ya tenemos ganas de tener la consola y BEATMANIA entre nuestras manos.

Capcom. El 25 de Marzo CAPCOM pondrá en la calle la conversión para *DREAMCAST* de MARVEL VS CAPCOM, y para su hermana pequeña *SATURN* al fin se ha elegido una fecha para lanzar D&D COLLECTION, el 4 de Marzo.



FF Collection. Los tres FINAL FANTASY más famosos de *SUPER FAMICOM* versionados para *PSX* harán aparición el 11 de Marzo en un solo *pack*, cuyo *Anniversary Package* incluirá un bonito reloj.

NG Pocket Color. Parece ser que la fecha elegida por SNK para lanzar su portátil en color será el 19 de Marzo. Los primeros juegos que funcionarán en color serán KOF R-2 (conectable a KOF 98 de DC), FATAL FURY 1ST CONTACT, METAL SLUG 2, SAMURAI SHODOWN 2, WORLD HEROES, PUYO PUYOON y... ¡SNK VS CAPCOM!

CPS 3. Aún no está muy claro cuál será la primera conversión doméstica de una *COIN-OP* basada en la placa *CPS3*. Se disputan el título RED EARTH para *DREAMCAST* (aún sin confirmar) y JOJO'S VENTURE para *PSX*.

Resident Evil 64. Ya está confirmado que BIO HAZARD (RESIDENT EVIL en **Japón**) está siendo programado para los 64 *bits* de NINTENDO, aunque no por la propia CAPCOM, sino por una compañía subsidiaria llamada FLAGSHIP. La versión para *NINTENDO 64* retomará la historia justo después del primer RESIDENT EVIL.

yellow flashes

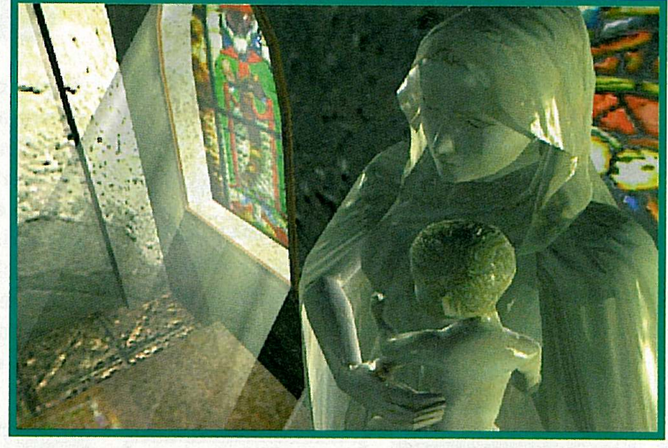
SHEN MUE

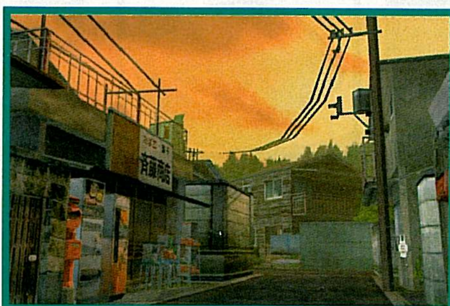
AL FIN PROJECT BERKLEY COMIENZA A TOMAR FORMA.

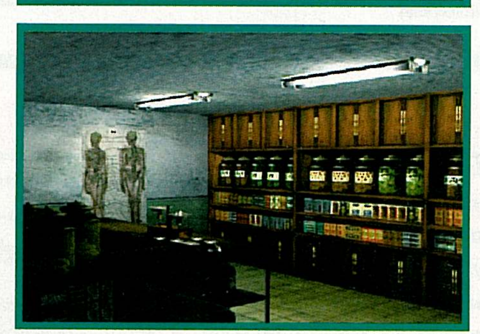


Cinco años le han hecho falta a **Yu Suzuki** y al grupo de programación encargado del PROJECT BERKLEY, AM#2, para crear **SHEN MUE**, juego que, según **Suzuki**, es completamente diferente y mucho más real que cualquier otro creado hasta la fecha. Aunque aún no hemos visto el juego en movimiento, con las pantallas que pueblan estas dos páginas tenemos de sobra para pensar en **SHEN MUE** como la aventura más real e impresionante que se haya creado nunca para un sistema de entretenimiento doméstico. Como complemento a la extrema calidad de su entorno gráfico, el clima y la franja horaria del juego también cambiarán del modo más real posible, ya que dependerá del reloj interno de ***DREAMCAST***. De este modo, si al empezar o continuar nuestra partida es de noche en la vida real, el juego se desarrollará en la nocturnidad, y a medida que el reloj avance hacia el amanecer, también podremos ver salir el sol en el juego. El sistema de juego ha sido denominado por **Suzuki** como *FREE*, o lo que es lo mismo: *Full Reactive Eyes Entertainment*, ya que no tiene nada que ver con las aventuras o *RPG* tradicionales. **SHEN MUE** nos presenta, así pues, un género completamente nuevo. Para ello, los acontecimientos en los que tomemos parte directa durante el juego serán realiza-

Escenarios





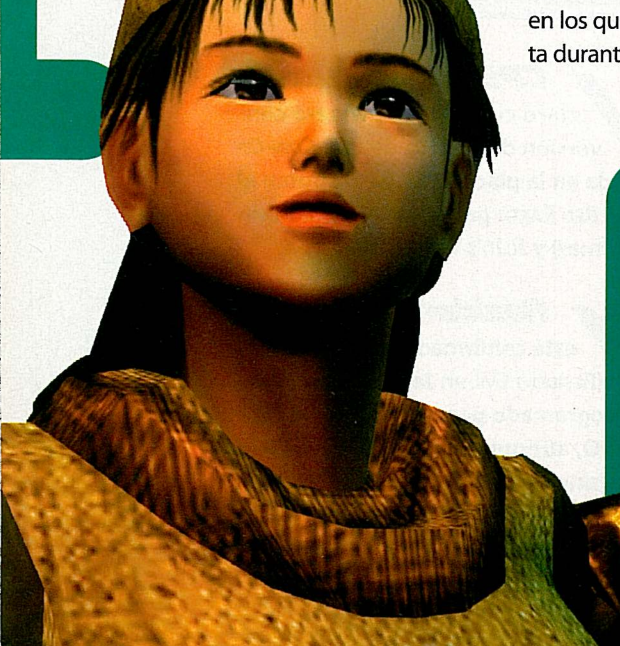




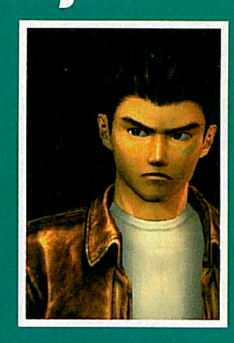
*Como podéis observar por las pantallas, los programadores de **SHEN MUE**, en especial **Yu Suzuki**, han puesto especial atención en reproducir con fidelidad extrema cientos de escenarios y localizaciones diferentes. Para lograrlo, **Yu Suzuki** hizo un viaje a **China** en 1994, donde estuvo estudiando todo tipo de templos y construcciones, tanto antiguas como modernas, para poder plasmar gran parte de ese país en el increíble **SHEN MUE**.*

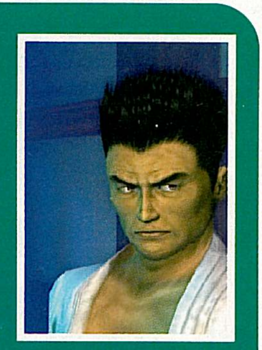


Personajes





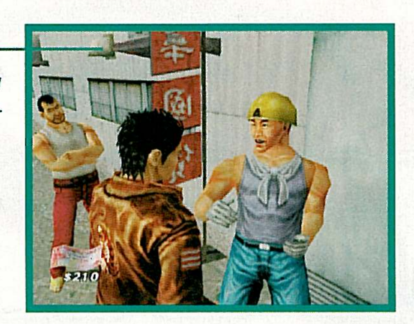




Además de los protagonistas, AM#2 ha creado más de 150 personajes diferentes con los que podremos hablar y relacionarnos.

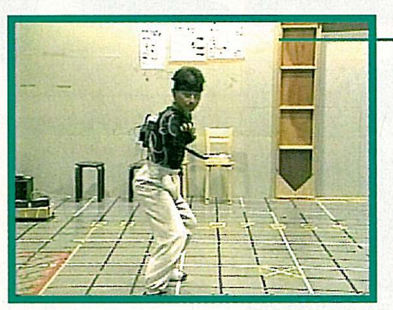


MAS «PELAS» *Para que os hagáis una idea del nivel de interacción y libertad de movimientos de SHEN MUE, aquí podemos ver como Ryo, el protagonista, se busca un «curro» para poder hacer frente a todos sus gastos.*



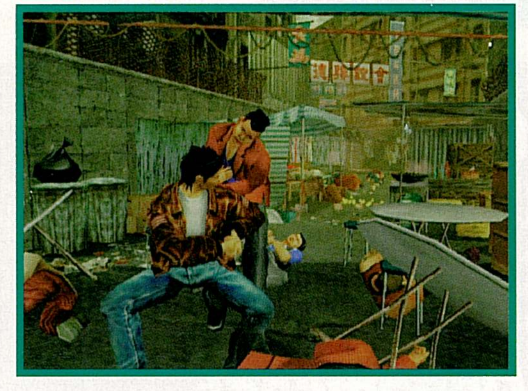


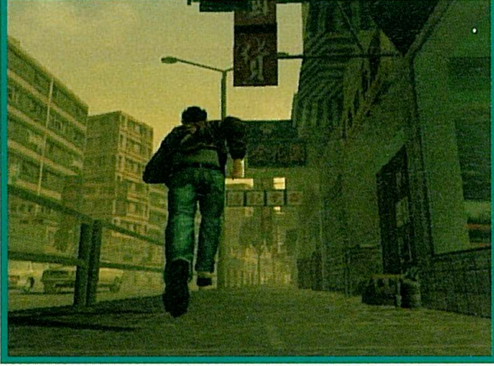




MOTION CAPTURE
En SHEN MUE, al igual que en la mayoría de los beat'em-up tridimensionales actuales, han sido utilizadas diversas técnicas de Motion Capture para recrear con perfección las escenas de los combates.









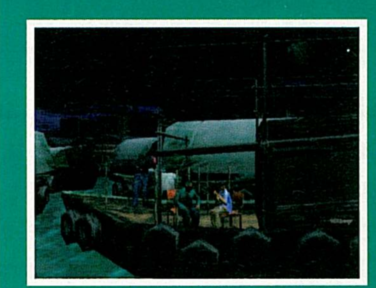


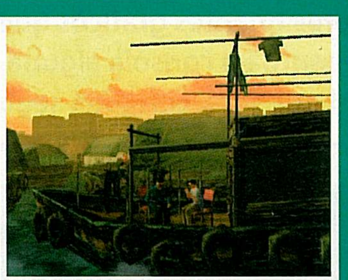
dos bajo un nuevo sistema denominado QTE (*Quick Timer Events*) y que promete ser una mezcla entre el sistema utilizado en juegos del tipo TIME GAL de **MEGA CD** y PARAPPA THE RAPPER de **PLAYSTATION**, aunque en un nivel mucho más avanzado, por supuesto. El juego está previsto que haga aparición en el mercado japonés en primavera, así que en próximos números os confirmaremos si **SHEN MUE** es todo lo que promete ser, esa genial e impresionante aventura capaz de desbancar, incluso, al mismísimo FINAL FANTASY VIII de SQUARE. **DOC**



Diferencias Horarias

El aspecto de los escenarios cambiará dependiendo del reloj interno de DREAMCAST, es decir, si juegas a las 8 de la tarde, en el juego estará anocheciendo.







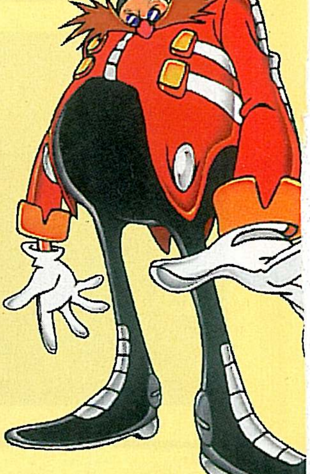


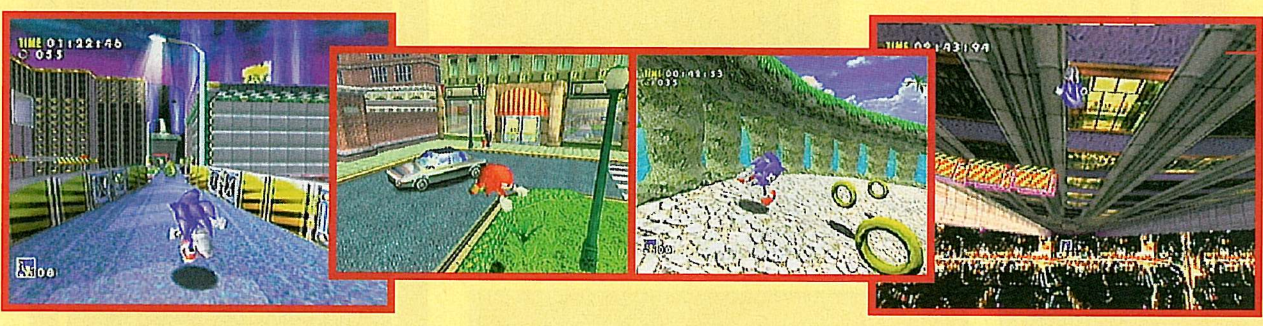




El juego por el que los usuarios de SEGA han estado suspirando durante años, la obra maestra que ha logrado recuperar para Sonic el protagonismo que se merecía, ya está a la venta en **Japón** y pronto llegará a **Europa**. Se llama **Sonic Adventure** y posee los más impresionantes gráficos que se hayan visto hasta el momento en consola alguna. Te lo contamos todo sobre el que será, con toda seguridad, el juego del año.







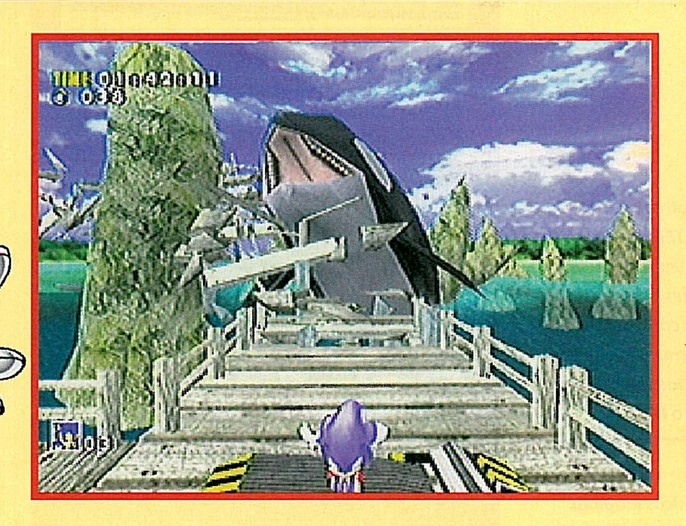
Desafiando todas las leyes de la gravedad, Sonic es capaz de descender corriendo por la fachada de un rascacielos, en una de las experiencias mas vertiginosas y «acongojantes» vividas hasta ahora en un videojuego.



Dreamcast SONIC

Como los toreros, por la puerta grande, Sonic regresa, y de qué manera, a la primera división de los videojuegos, dejando atrás títulos infumables de regional preferente como Sonic R o Sonic 3D. A manos del SONIC TEAM, el equipo que dió origen a la leyenda en 1991, el puercoespín mas rápido del mundo protagoniza **Sonic Adventure**, el más llamativo y espectacular plataformas creado hasta la fecha para un sistema doméstico. Virtua Fighter 3tb no era más que un simple aperitivo de lo que ***Dreamcast*** es capaz de generar en una pantalla de TV, a raíz de lo que se puede experimentar en las primeras fases «plataformescas» de esta nueva obra maestra de SEGA. Escenarios gigantescos, *loopings* y rampas de locura, impensables saltos al vacío y toques de genialidad (como la aparición de una descomunal orca) son algunos nimios detalles de un GD-ROM que hará historia, y no sólo





Seis aventuras diferentes.

Tan sorprendente como su entorno gráfico, el desarrollo de SONIC ADVENTURE presenta no una, sino seis aventuras distintas unidas por el mismo hilo argumental, pero narradas desde la perspectiva de cada personaje y con una mecánica diferente. En el caso de Tails, por ejemplo, el objetivo de cada fase consiste en llegar a la meta antes que Sonic, y cuenta incluso con escenarios exclusivos donde podrá hacer uso de su habilidad para volar. Para poder controlar a Knuckles, Amy y los otros personajes, es preciso contactar antes con ellos dentro de la aventura de Sonic.



Entre los numerosos guiños que SONIC ADVENTURE hace a las inolvidables entregas de MD, SONIC TEAM no ha olvidado incluir el descenso en snowboard de SONIC 3, con todo el despliegue gráfico del que es capaz DREAMCAST.

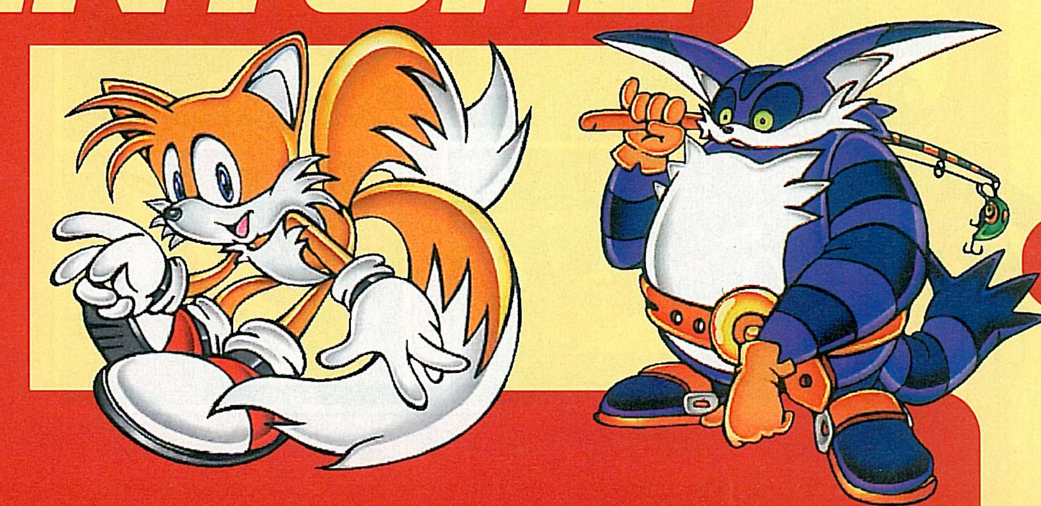


por sus gráficos. Conscientes de que el personaje merecía mucho más que una simple sucesión de fases de plataforma, SONIC ADVENTURE incorpora, como su nombre indica, fuertes dosis de aventura. Será preciso guiar al personaje por ruinas aztecas o una ciudad poblada de tráfico y peatones, donde amanece y anochece, en busca del resto de sus amigos (Tails, Amy) y enemigos (Knuckles, Dr. Eggman), y donde incluso es posible acceder al interior de los edificios. Hasta aquí el juego sorprende por su impecable factura técnica, pero eso no es nada hasta que se accede a la primera fase de plataformas, que es poca cosa en comparación con las posteriores. Allí la mecánica permanece invariable respecto a las entregas de ***MD***: recolección de anillos, rampas, trampolines, enemigos… La novedad es que todo se desarrolla con las 3D más perfectas y sorprendentes que hayas visto en tu vida. Siempre a toda pastilla. Quizá por ello sigue arrastrando el problema de todos los SONIC desde aquella se-



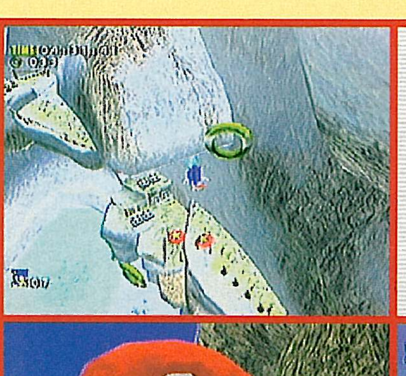
Tras calzarse unas nuevas zapatillas especiales (las que podéis ver arriba), Sonic desarrollará un demoledor ataque de carga inédito hasta ahora en la saga.

ADVENTURE





SONIC ADVENTURE





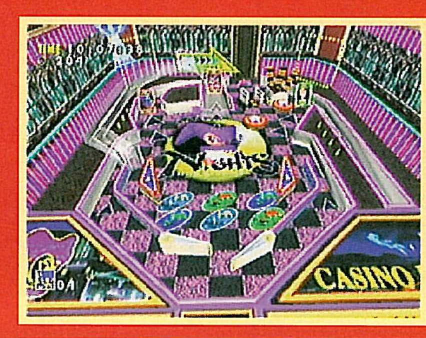


*Como otros juegos del SONIC TEAM, **Sonic Adventure** incluye ilustraciones que podrás utilizar como fondo de escritorio. Sólo tienes que introducir el CD en tu **Mac** o **PC**.*





*Los clásicos loopings de 360º, presentes desde los tiempos del primer Sonic de **MD**, también están presentes en **Sonic Adventure**. El de la izquierda es de los más flojitos…*



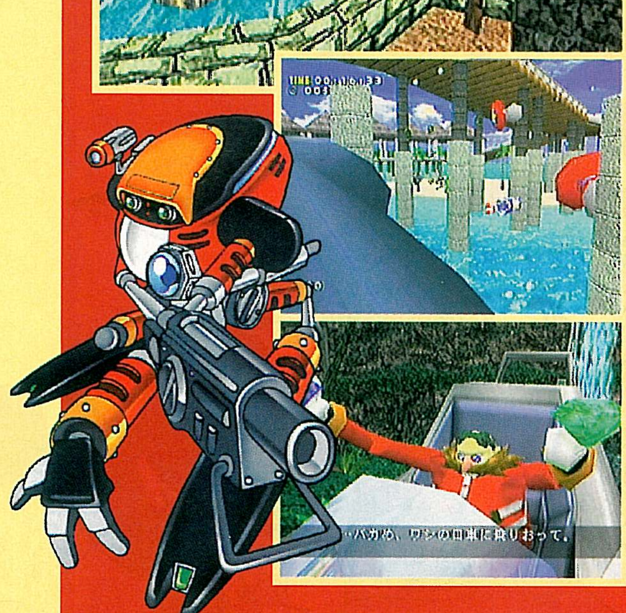


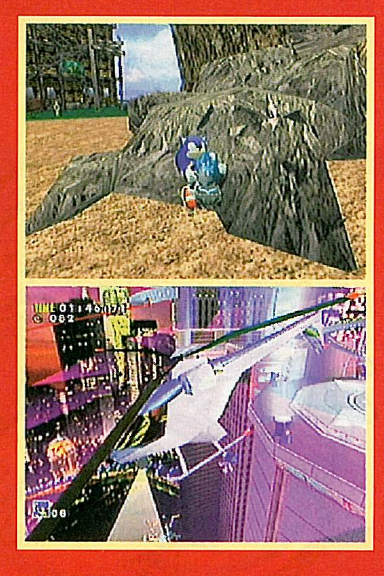
Sonic Pinballs. La fase de *Casinopolis* encierra una adictiva sorpresa en forma de *pinballs*. Mientras uno de ellos rinde tributo a la clásica fase de los *flippers* y los trampolines del primer Sonic de *MD*, el otro está íntegramente basado en el mundo de Nights, aquella preciosa y algo soporífera producción del SONIC TEAM para *Saturn*. El objetivo de esta fase: reunir la nada despreciable cifra de 400 anillos.







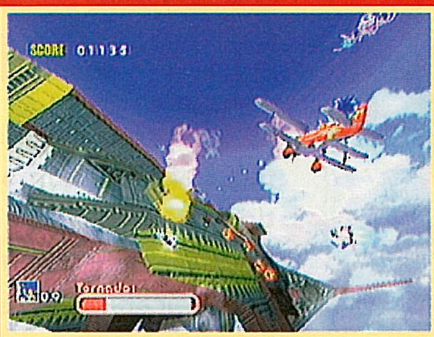




gunda parte de ***MD*** (muchas veces el jugador pierde el control del personaje a causa de la velocidad que alcanza y sus saltos automáticos de trampolín a trampolín), pero se soporta a cambio de experimentar sensaciones tan fuertes como la segunda fase, que tiene como escenario ¡el interior de un tornado! Y los otros niveles no se le quedan a la zaga. Podrás entrar en sendos *pinballs* gigantes en *Casinopolis*, o escapar de un alud a bordo de una tabla de *snowboard* (con unos gráficos que dejan en ridículo a muchas recreativas). Accederás a un verdadero parque de atracciones llamado *Twinkle Park* donde se suceden las partidas de bolos (con Sonic ejerciendo de bola), los autos de choque o la montaña rusa. Y si te cansas de jugar con Sonic

Sonic Adventure convulsionará el mundo de





Sky Chase.

Desde los tiempos de SONIC 2, la fase a bordo de la avioneta de Tails ha sido uno de los momentos álgidos de cada nueva entrega de la saga. SONIC ADVENTURE no es una excepción, aunque jamás se había alcanzado semejante cota de espectacularidad. De las aburridas dos dimensiones hemos pasado a una delirante persecución por las alturas, esquivando una lluvia de balas hasta alcanzar a tiro limpio la gigantesca nave del Dr. Eggman.





A-Life.

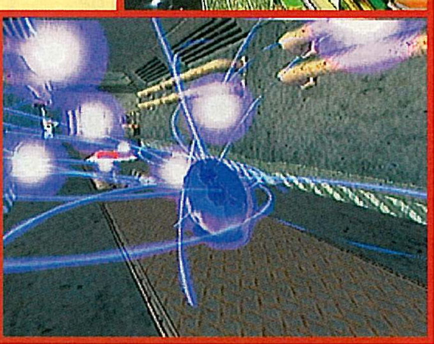
SONIC TEAM lleva aún más lejos el concepto de mascota virtual con esta tecnología, presente por primera vez en el NIGHTS de *SATURN* y que requiere el uso de una tarjeta de memoria *VMS*. ¿Recuerdas aquellos diminutos animales que liberabas de las garras del Dr. Eggman en los SONIC de *MD*? Pues ahora es posible recogerlos y fusionarlos con unas adorables criaturas, los Chao, creando toda una colección de mascotas que podrás trasladar a tu *VMS*.



Los gráficos de SONIC ADVENTURE alcanzan sus cotas más sorprendentes en el mundo de Twinkle Park, un genuino parque de atracciones.







La habilidad de Knuckles para trepar le permite llegar a zonas inalcanzables para otros personajes.

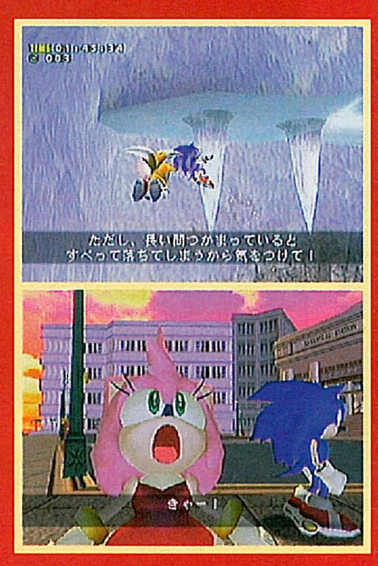
no te preocupes, ya que todavía quedan otras cinco aventuras y personajes para elegir. La banda sonora (que incluye *jazz*, *fusion* y rock duro) merece capítulo aparte, ya que es la mejor que ha producido SEGA desde los tiempos de **SONIC CD**. Todo en **SONIC ADVENTURE** es lo mejor que ha hecho la compañía en bastantes años. Atrás quedaron ***SATURN*** y sus mediocres juegos. Todo hace augurar que con ***DREAMCAST*** la historia será diferente... Sólo hace falta que los otros grupos de programación se lo trabajen tanto como ha hecho SONIC TEAM.

Su juego es el nuevo rey de las plataformas 3D.

NEMESIS

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SONIC TEAM

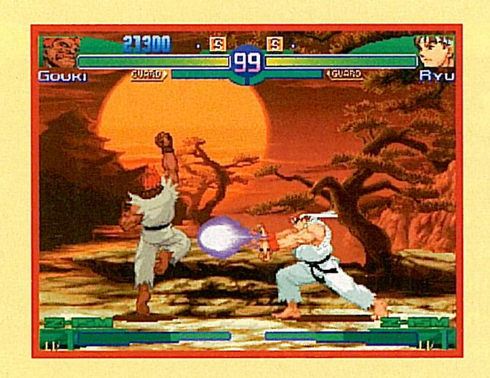




las plataformas, como lo hizo Super Mario 64



En el número anterior, en estas mismas páginas, os mostrábamos cómo VAMPIRE SAVIOR EX se había convertido en el rey de los *beat'em-up* bidimensionales creados para *PLAYSTATION*. Un mes más tarde, STREET FIGHTER ZERO 3 acaba de arrebatarle la corona.





Parece ser que CAPCOM, antaño volcada de lleno en ***SATURN*** y su increíble cartucho de RAM, se ha dado cuenta de que el mercado es de ***PLAYSTATION*** y es ahora cuando la está sacando partido. Si el mes pasado os contábamos cómo VAMPIRE SAVIOR se había convertido por mérito propio en el mejor juego de lucha en 2D para la consola de SONY, esta nueva creación de CAPCOM lo supera en cuanto a tiempos de carga, modos de juego y animaciones. La secuela de la recreativa, que no terminó de convencer a muchos de los seguidores de la saga, se ha convertido en el juego de lucha más perfecto con el que los aficionados a los *beat´em-up* podrían alimentar a su ***PLAYSTATION***. Al igual que la ***COIN-OP***, la versión ***PSX*** mantiene un aspecto similar al de STREET FIGHTER ZERO 2, aunque el apartado más importante, la jugabilidad, es el que ha sufrido las mejoras más drásticas. Entre las novedades más importantes se encuentran la posibilidad de seleccionar entre tres estilos de juego al principio de la partida: Z-ism, X-ism y V-ism (de un modo parecido al de los dos últimos KOF), y la inclusión de nuevos modos de juego y personajes inéditos para esta versión doméstica de ***PLAYSTATION***. Con respecto a los estilos, Z-ism (Zero-ism) es similar al de SFZERO 2, con tres niveles de *super* y la posibilidad de gastarlos a nuestro gusto; X-ism es un estilo idéntico al de SSF2 TURBO (de ahí lo de X, ya que en **Japón** este juego se llamó

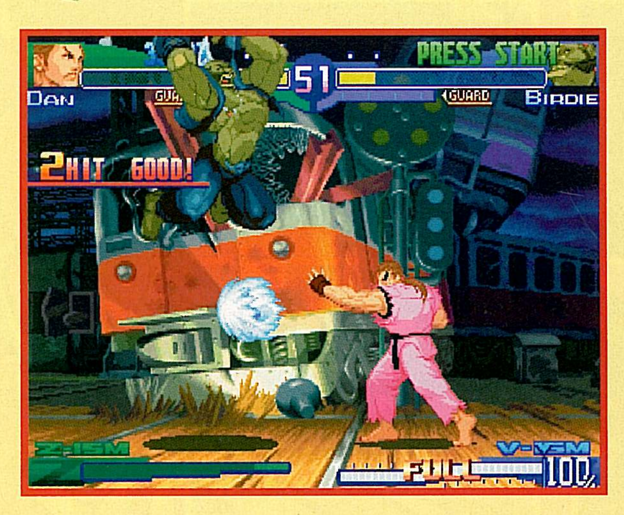


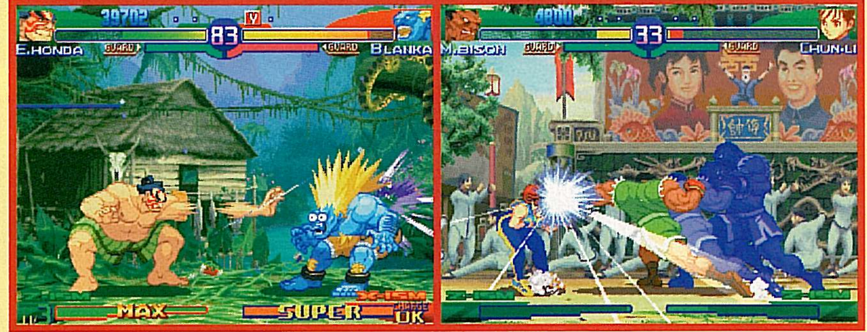


STREET FIGHTE

SUPER *Information*

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

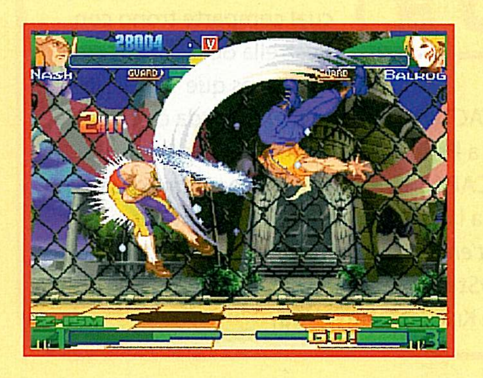






Para ahorrar memoria, los efectos que se producen al realizar los golpes están creados con Light Sourcing y demás parafernalia del ámbito tridimensional.

SSF2X); por último, el V-ism (Variable-ism) es un nuevo estilo de juego en el que la única manera de gastar la barra de *super* es realizando *Original Combos*, o lo que es lo mismo, los *Custom Combos* que activábamos en SFZERO 2 pulsando dos puños+patada, aunque en este caso tendremos la posibilidad de desencadenarlos de tres maneras diferentes (puño débil+patada débil, puño medio+patada media y puño fuerte+patada fuerte). Los nuevos personajes añadidos son, con respecto a la anterior entrega de la saga, nada menos 7: Balrog (M.Bison en **Japón**), Rainbow Mika, E. Honda, Cody, Karin Kanzuki, Vega (Balrog en **Japón**) y Blanka, a los que se le suman nueve luchadores más exclusivos de la versión ***PlayStation***: Dee Jay,

















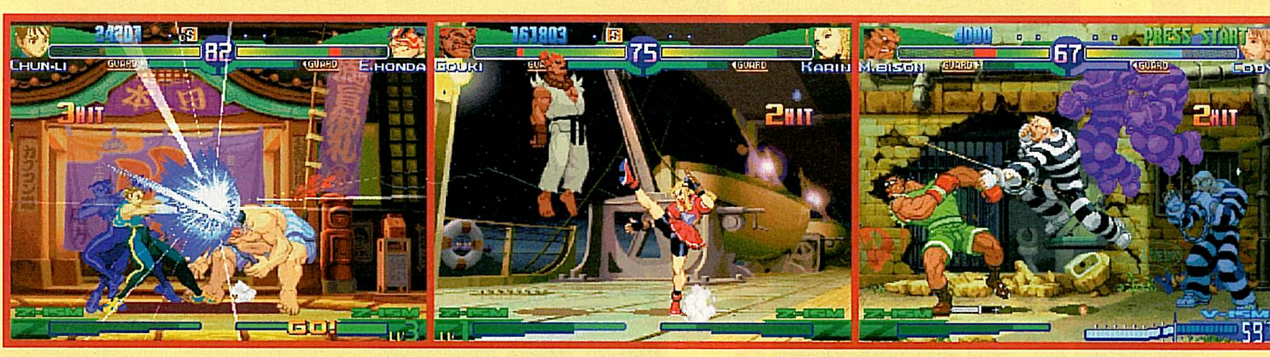






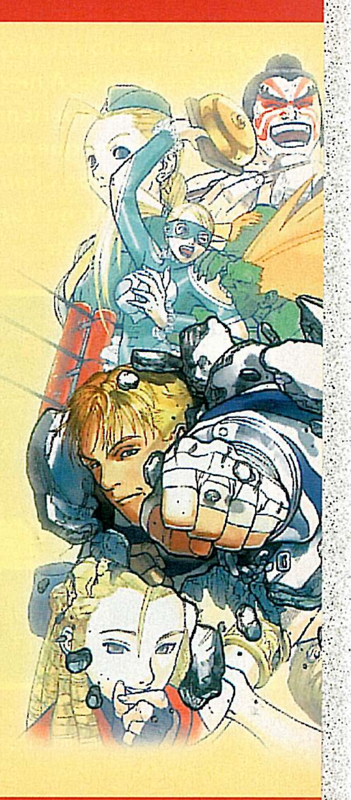
Cinemas. Este capítulo de la saga puede presumir de tener los finales más largos y más elaborados de entre todos los STREET FIGHTER aparecidos hasta la fecha. La calidad de todas y cada una de estas pantallas es sólo comparable a las de las *COIN-OP* STREET FIGHTER 3 y SF 3: 2ND IMPACT.

ER ZERO 3

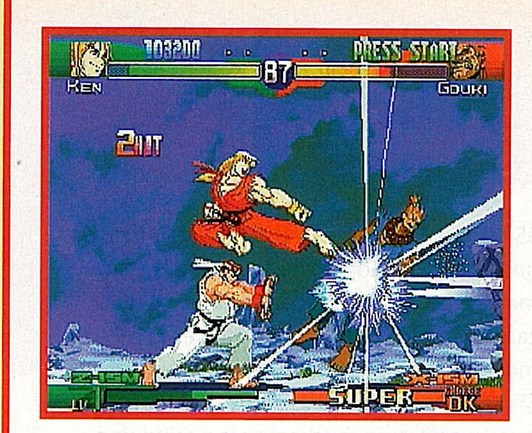




Los escenarios de STREET FIGHTER ZERO 3 son los más detallados, junto a SF3, que CAPCOM ha llegado a crear para un beat'em-up bidimensional.









Dependiendo de los personajes enfrentados, el combate dará comienzo de una manera u otra. Así, Guy y Cody aparecerán cargándose barriles que sueltan items de FINAL FIGHT, o Ryu y Ken, que forcejean de forma simpática.



Fei Long, Thunder Hawk, Satsui no Hadou ni Mezameta Ryu (Devil Ryu), un Balrog diferente al de la recreativa, Shin Gouki, Juni, Juli y la sorpresa: Guile. Durante los combates, el aspecto que más llama la atención es la velocidad con la que se suceden cada uno de los *rounds*, ya que, si bien la velocidad general es seleccionable y similar a la de SF-ZERO 2, la posibilidad de ponernos en pie mientras caemos al suelo o rodar al caer (al estilo KOF pero más exagerado) y la de rematar a nuestro oponente con cualquier golpe mientras éste se encuentra en el aire, es lo que realmente acelera el ritmo de todo el combate. Por si no fuera poco con la magistral conversión que CAPCOM ha realizado, los nuevos modos de juego, como el *Team Battle*, el *Survival*, el *Final Battle*, el *Dramatic Battle* (no incluído finalmente en la versión recreativa de SFALPHA 2 DASH, y que nos permitirá jugar una partida en la que lucharemos a dobles, junto a la CPU o con un amigo y contra 6 oponentes controlados por la consola) o el *World Tour* (explicado en esta misma página y que nos permitirá crear un personaje casi a medida y utilizarlo en cualquier otro modo de juego), convierten sin duda a **STREET FIGHTER ZERO 3** en el mejor juego de lucha en 2D de la historia de ***PLAYSTATION***, el cual comparte trono con la estrella de las 3D, TEKKEN 3. Esperemos que VIRGIN INTERACTIVE, compañía encargada de traernos a **España** la mayoría de las creaciones de CAPCOM, no tarde mucho tiempo en poner a la venta la versión *Pal* del mejor *beat'em-up* bidimensional creado para PlayStation. ¿Cómo será la respuesta de SNK y su KING OF FIGHTERS '98?

SF ZERO 3

DOC

World Tour. **En este nuevo modo, variante mejorada del *Original Character* de VAMPIRE SAVIOR EX, tendremos que enfrentarnos a todos los personajes del juego con el objetivo de subir nivel, como si de un *RPG* se tratase. A medida que aumente nuestra experiencia, recibiremos ciertos *items* que nos permitirán realizar los *Combo Chain* del primer ALPHA, combinar un *Super* después de tirar una bola, etc.**









Una de las novedades más importantes, con respecto a la recreativa, es la inclusión de personajes como Guile o DeeJay, los cuales poseen nuevos golpes.



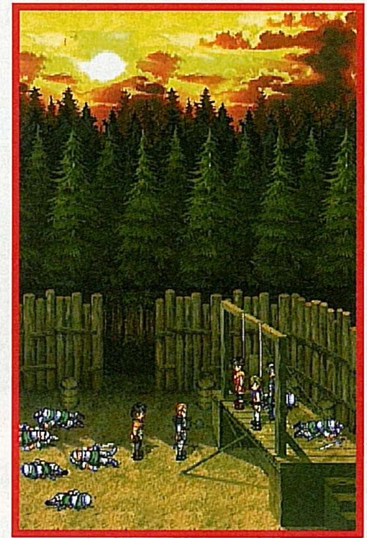
Cada oponente vencido hará subir nuestra experiencia y con ello, nuestras habilidades adicionales, denominadas "Ism Plus".




SOULBLADE™
PLATINUM
La primera corta.
La segunda apura.
namco
P.V.P.E.*
3.990 PTAS.
Afila tus armas. Lucha por la legendaria espada SoulBlade.
PlayStation
*Precio Venta al Público Estimado.
Sólo los mejores llegan a Platinum.
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SoulBlade ™ & © 1995 1996 NAMCO LTD.
All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.
TBWA



Después del gran éxito del primer Suikoden, los programadores de KCET se pusieron manos a la obra para dar forma a la segunda parte. El pasado 17 de Diciembre, más de dos años y medio después de su antecesor, vió la luz en Japón Genso Suikoden II con el sobrenombre de Scarlet Moon: Imperial Side. La historia continúa, pero esta vez en el otro bando.







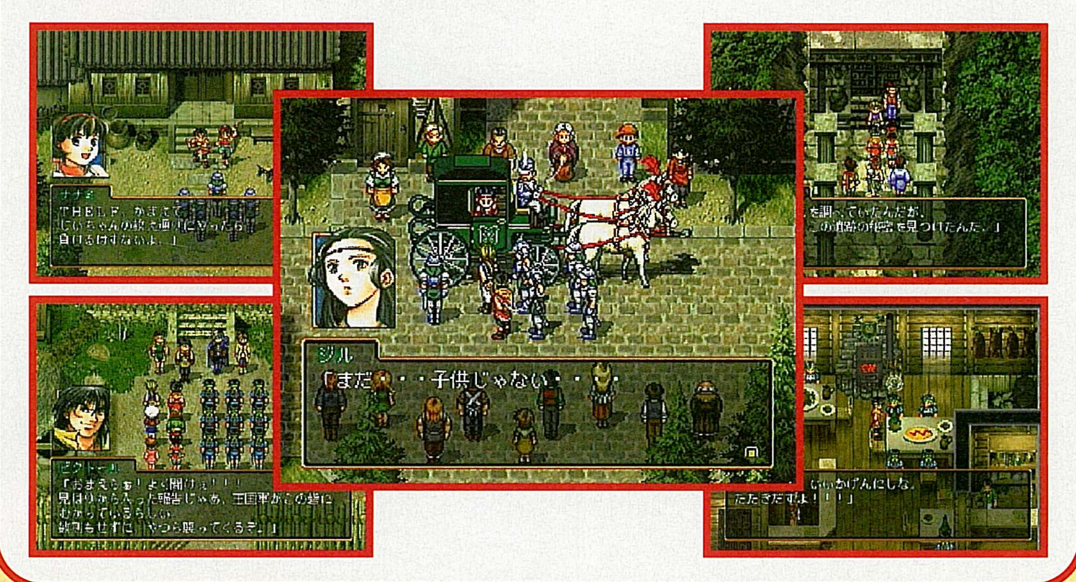
Tras derrotar a Neclord convertiréis su oscuro castillo en vuestro nuevo y gigantesco cuartel general.

Genso Suikoden II Akatsuki Teikokugawa se sitúa tres años depués de la primera entrega y, como muchos habréis podido deducir por el nombre completo del juego, en esta ocasión formaremos parte del bando enemigo que tantos odios cosechó en el primer Suikoden, aunque pronto tomaremos contacto con el famoso Ejército de Liberación. El guión del juego nos traslada a un enfrentamiento entre la Alianza de las Ciudades Jouston (formadas por cinco villas y un grupo de caballeros) y el reino Highland al que tú perteneces. **GSII** comienza con una bella y trabajada *intro* acompañada por otra gloriosa composición orquestada y con una reveladora e intensa *intro* jugable, que dará paso a importantes escenas del pasado de los dos protagonistas: el héroe sin nombre (se lo pones tú) y Joey, ambos pertenecientes al cuerpo militar Unicorn del reino Highland. Después de caer en manos del Ejército de Liberación, allí encontraréis a los desaparecidos en combate Victor y Flik (que pudieron salvar el pellejo en el último combate del primer Suikoden) y deberéis realizar pequeñas misiones para ellos. Días después los dos lográis escapar, y os encaminàis a vuestro pueblo natal Kyaro, más allá de las montañas, acompañados por un curioso trío de feriantes que os facilitarán las cosas. Allí encontrarás a Nanami, tu hermana adoptiva, y comenzarán las verdaderas aventuras y complicaciones que nos brinda **GSII**. Durante estos primeros momen-

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCET

GENSO SUI







tos observaremos impávidos cómo aumenta y varía continuamente el número de nuestros acompañantes. KCET también ha incluido en **GENSO SUIKODEN II** a 108 estrellas (aunque el número total de personajes asciende a 140), que tendrás que reclutar por el vasto imperio de **GENSO SUIKODEN II**. También nos ha prometido que al menos un tercio de los 108 personajes son del primer capítulo. Como curiosidad os diré que **Y. Murayama**, el director de la saga, asegura que podremos volcar datos de *Memory Card* del primer juego en esta segunda parte para obtener personajes secretos y alguna que otra sorpresa (Gremio, Kasumi...). En el apartado técnico no ha habido demasiados cambios, y afortunadamente todos los escenarios son en 2D, excepto en los combates, manteniéndose la esencia del precursor, aunque se han mejorado mucho gra-

El vampiro Neclord también hace acto de aparición en SUIKODEN 2. Para acabar con él antes tendréis que conseguir la espada mágica.



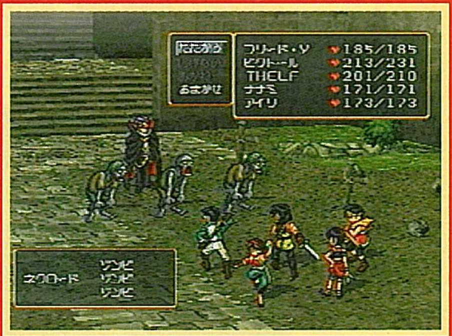
Tras unas pocas horas de juego, el cuartel general del Ejército de Liberación será destruido, y todos los miembros quedarán dispersos.

KODEN II

cias a una resolución más alta y a un mayor detalle en la recreación de paisajes, que ahora incorporan numerosos elementos digitalizados y pre-renderizados. La banda sonora tampoco sufre importantes variaciones (realmente no hacía falta), ya que utiliza nuevas versiones y mezclas de las melodías principales y más notables de SUIKODEN para ambientar las nuevas situaciones ,y añade algunas composiciones nuevas de gran calidad. Una de las novedades de **GSII** es la inclusión de reveladoras secuencias *CG* en momentos clave del juego, para dar forma a un siempre sorprendente guión repleto de situaciones inesperadas. Los programadores de la división de **Tokio** de KONAMI no se han olvidado de incluir el famo-

Combates. Los combates en GENSO SUIKODEN II mantienen los esquemas del primer capítulo, con escenarios recreados por un motor 3D algo más potente y la representación de protagonistas y enemigos a cargo de gráficos *bitmap*. Los programadores de KCET han incluido más golpes y movimientos especiales para cada luchador y nuevos ataques combinados. La animación de los enemigos de grandes dimensiones, como la serpiente o la araña, es de una calidad asombrosa.

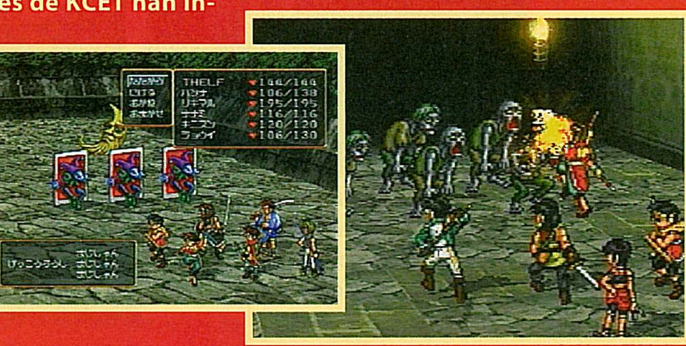












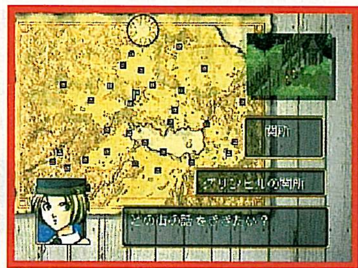


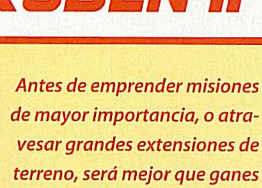
GENSO SUIKODEN II











Antes de emprender misiones de mayor importancia, o atravesar grandes extensiones de terreno, será mejor que ganes experiencia con tu grupo.







so cuartel general que servirá como base de operaciones al nutrido grupo de héroes, aunque en esta ocasión tendremos que «limpiar» el castillo del malvado Neclord (¡qué pesado!) antes de dar por nuestras estas gigantescas instalaciones, que superan con creces las dimensiones y posibilidades de la torre cuartel general del primer episodio. Los combates contra enemigos mantienen los esquemas básicos del primer SUIKODEN, mejorando el motor 3D que los genera, el dinamismo y la animación (más fluida y realista) de protagonistas y enemigos. También hacen acto de aparición los enfrentamientos *one on one* y por supuesto las épicas batallas entre ejércitos, esta vez con muchas más dosis de estrategia, colocación y movimiento de tropas a través de las típicas cuadrículas situadas sobre el mapa. Y esto es todo lo que os puedo contar de momento de **GENSO SUIKODEN II**, porque ya sólo nos queda esperar que haga su acto de aparición en nuestro país (más o menos por otoño de este año), y que KONAMI haga un esfuercito *extra* para traérnoslo completamente traducido, como ya ha hecho con METAL GEAR SOLID, para que todos y todas podáis disfrutar con otro legendario *RPG* de proporciones épicas y un guión de auténtica fábula.

THE ELF





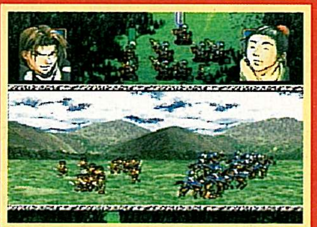


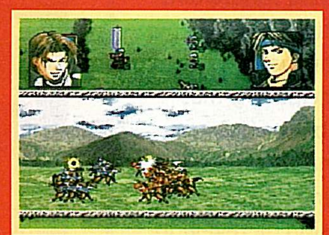
Para llegar a las tierras situadas al sur tendréis que conseguir la ayuda de estos dos personajes. Antes habrá que ganarles a los dados.













Nuevas batallas. Las batallas entre ejércitos han sufrido cambios importantes, incluyendo auténticos elementos de estrategia y movimiento de tropas sobre el mapa. Ahora el desarrollo es más dramatico e intenso, con la aparición de los rostros de los participantes y las escenas de ambos ejércitos enfrentándose.

Sorteamos 25 memory card *exclusivas*

SONY C.E. y **SUPER JUEGOS** te invitan a participar en este concurso. Para entrar en el sorteo sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 20 de Marzo a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID. No olvides indicar en una esquina del sobre «CONCURSO MEMORY CARD».



PlayStation®



SONY®





Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. Station y el logo de PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment In. Sony es una marca comercial de Sony



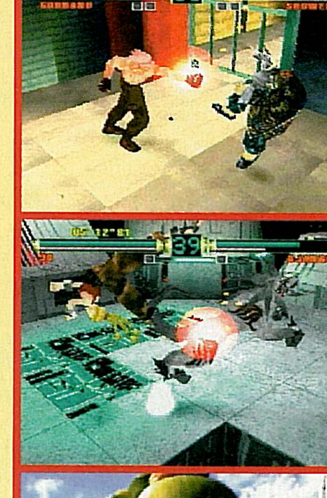
Al fin hace aparición la versión final, después de la *demo* aparecida junto a Brave Fencer Mushashiden, de Ehrgeiz, la primera incursión de SQUARE y DREAM FACTORY en el mundo de las recreativas. A pesar de no ser completamente idéntico a la *Coin-Op*, la conversión es, técnicamente y junto a Tekken 3, lo mejor que hemos visto en *beat'em-up* en 3D para *PlayStation*.



Ehrgeiz, en alemán, significa nada menos que ambición. Este sentimiento es el que sentirá el vencedor del torneo **Ehrgeiz**, en el que el premio es la espada del mismo nombre, la cual está compuesta de una extraña «materia» que fuerza a todo aquél que la sostenga entre sus manos a correr guiado por la llamativa piedra de su empuñadura, en busca del secreto de la vida eterna. Si bien es un argumento un tanto rebuscado, es más que suficiente para **Ehrgeiz**, la nueva creación de SQUARE y DREAM FACTORY para *PlayStation*, y conversión de la recreativa del mismo nombre, la cual fue distribuida en los salones por NAMCO. Para todos aquellos que no han llegado a conocer la recreativa de **Ehrgeiz**, este *beat'em-up* es lo más parecido a Tobal 2 que se puede encontrar en los salones, aunque a este novedoso sistema de juego se le han añadido elementos como varias alturas en las que luchar, armas que podremos recoger y utilizar, y objetos y cajas que podremos lanzar contra el oponente y que contienen todo tipo de *items*. El *hardware* utilizado en la *Coin-Op* es el mismo en el que corría Tekken 3, aunque **Ehrgeiz** pone mucho más al límite las posibilidades de la placa, debido sobre todo a la extensión de sus escenarios. Por eso la conversión no es tan perfecta como la del programa de NAMCO. Aun así tiene unos escenarios y una suavidad inusual en un *beat'em-up*. El no haber llega-

SUPER Information

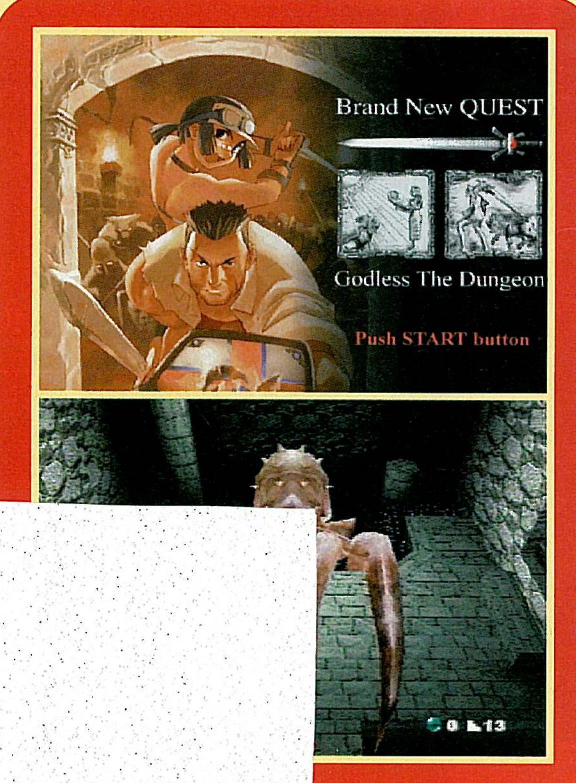
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	DREAM FACT.



Aquí tenéis una escena de una de las múltiples secuencias de vídeo que han sido incluidas en la versión de PlayStation. La verdad, a mí me gustaba más la intro de la demo.

Brand New Quest

Este nuevo modo, llamado por *Square Godless The Dungeon*, es una especie de *Action RPG* simi[...] bal 2. En él pod[...] queólogo Kouji[...] Yoyo Yoko) o a s[...] Andrews, en su [...] to de la inmortal[...] tra en la «mate[...] compuesta la es[...]





A pesar de que la resolución es ligeramente inferior a la de la Coin-Op, la versión PSX está en Hi-Res y se mueve a 60 frames por segundo.





Al principio resulta difícil pillarle el tranquillo, pero en pocas partidas podremos realizar bestiadas como la que veis aquí.

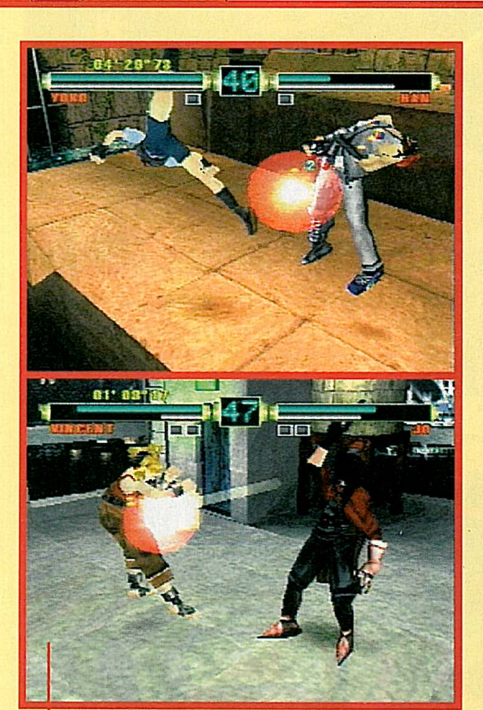




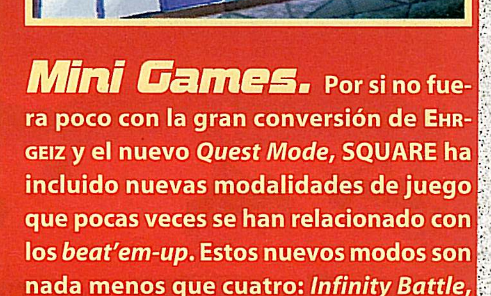
do a crear la conversión perfecta es lo que ha llevado a SQUARE ha incluir nuevas escenas de vídeo de una calidad impresionante para mostrarnos las *intros* (hay dos) y los finales, una ingente cantidad de nuevos modos de juego (explicados en estas mismas páginas) y nuevos personajes creados especialmente para la versión ***PlayStation***. A los 10 personajes de la recreativa (incluídos Cloud y Tifa) se le suman cinco luchadores salidos de FFVII: Sep-



hiroth, Yuffie Kisaragi, Vincent Valentine, Zax (el *alter ego* de pelo negro de Cloud aparecido en FFVII) y Django (una especie de RedXIII), y dos más, los protagonistas del modo *Brand New Quest*: el arqueólogo Kouji Masuda y Clair Andrews, su joven acompañante y aprendiz. Si eres un gran fan de SQUARE, de su maravilloso Final Fantasy VII y del sistema de juego creado por DREAM FACTORY para Tobal Nº1 y Tobal 2, con **Ehrgeiz** descubrirás que tu sueño se ha convertido en realidad. **DOC**

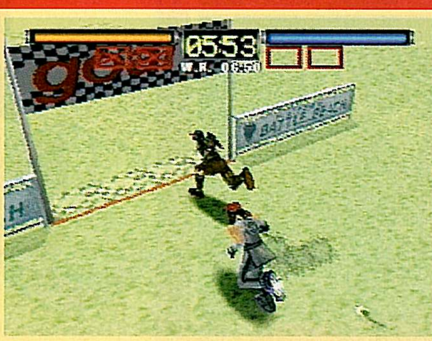


Uno de los nuevos personajes, Vincent Valentine, haciendo uso de su pistola. Sus movimientos son los mismos que los de Godhand.



Mini Games. Por si no fuera poco con la gran conversión de Ehrgeiz y el nuevo *Quest Mode*, SQUARE ha incluido nuevas modalidades de juego que pocas veces se han relacionado con los *beat'em-up*. Estos nuevos modos son nada menos que cuatro: *Infinity Battle*, que es una especie de *Survival*; *Battle Runner*, una especie de *tour de force*; *Battle Beach*, unas mini-olimpiadas en la playa y, por último, *Battle Panel*, un Othello a lo bestia.









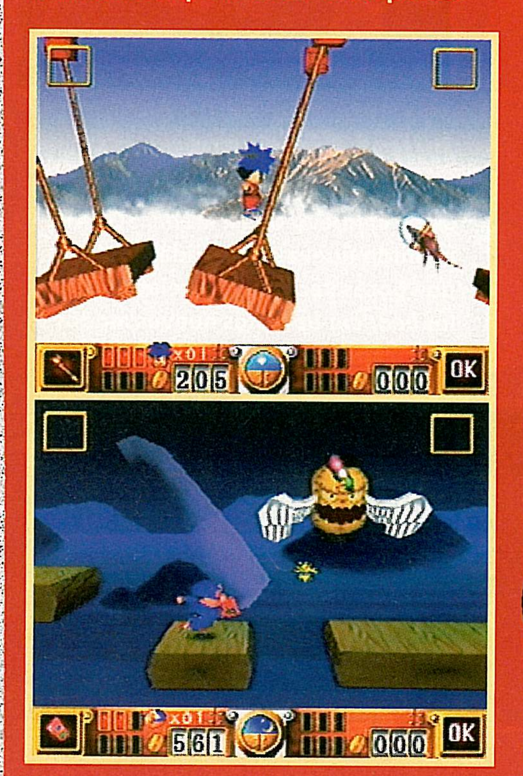
No hace todavía un año del lanzamiento europeo de GANBARE GOEMON para *NINTENDO 64*, y ya podemos encontrar en el mercado japonés una nueva entrega, aún más divertida y jugable que la anterior. Os desvelamos las principales virtudes del que será uno de los títulos clave de *N64* para este año.



GANBARE G

Noche y Día

Al igual que en ZELDA OCARINA OF TIME o el inminente CASTLEVANIA 64, en GANBARE GOEMON el día da paso a la noche. El atardecer lleva consigo la aparición de toda una legión de nuevos enemigos mucho más difíciles de matar, siendo imprescindible acceder a algunas fases durante la noche para encontrar y hablar con los seres que residen en los pozos.





A la izquierda podéis ver un pequeño extracto de la intro que, como en el anterior GANBARE de N64, está acompañada de una pegadiza canción en japonés. Abajo tenéis el modo 2 jugadores en acción.

Tras adentrarse con bastante éxito en el terreno de la aventura (combinado con fases de plataforma) en el anterior GANBARE GOEMON de ***N64***, la división de KONAMI con sede en **Osaka** da un giro radical y rescata en este **DERODERO DOCHU OBAKE TENKOMORI** el desarrollo de plataformas 2D de los míticos GOEMON de ***SUPER FAMICOM***. Tan jugable y adictivo como aquellas legendarias entregas, las nuevas aventuras de Goemon, Ebisumaru y Cía poseen una fuerte reminiscencia al KLONOA de NAMCO, tanto por la posibilidad de elegir diversas rutas en cada fase como por su sobresaliente motor 3D. Todos aquellos que alguna vez tuvisteis oportunidad de gozar del humor, los delirantes argumentos y la jugabilidad de la saga GOEMON a través de sus entregas para ***SFC/SNES***, podréis encontrar en este capítulo para su hermana mayor los mismos ingredientes, pero multiplicados por diez. Dotados de nuevos y letales poderes, como el salto doble en el caso de Goemon, o los pútridos «cuescos» de Ebisumaru, nuestros amigos tienen ante sí la peliaguda misión de averiguar quién ha sustraído el último invento de Wise Man… ¡la olla express! Este revolucionario invento, que podría cambiar para siempre la historia del **Japón**, ha desaparecido, siendo la principal sospechosa Sister Bisumaru, una maliciosa monja (¿?). Por si este argumento no sirve ya para daros una idea del desmadre de juego que ha producido KCEO, podría informaros además de la naturaleza de algunos enemigos, como un robot afeminado y besucón llamado Ebisumaru Elegant o el antepasado asiático del T-800 de TERMINATOR 2, conocido como Kabuki 64, y sin olvidar a los ya clásicos Plasma (el vidente que pierde aceite) o los diablos culturistas de la pantalla de *continue*. Aunque el componente aventura también está presente durante el juego en forma de pequeñas misiones y la ne-

GOEMON DERODERO DOCHU OBAKE TENKOMORI



Miss Impact

A Impact, el quinto componente de la trope Goemon, le ha salido en esta entrega una compañera, bautizada con «originalidad» como Miss Impact. A pesar de su dulce aspecto, esta verdadera Dama de Hierro «reparte» aún más que su novio, contando con unos *combos* impresionantes, además de un ataque láser inédito y demoledor. Si tenéis dudas sobre su maña a la hora de reciclar la chatarra, podéis verla en acción en la pantalla derecha, mientras troncha al pérfido *Okama Mecha Ebisumaru Elegant*. *Okama* significa «modosito» en japonés.











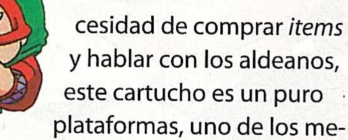


El humor, sello indiscutible de la saga GOEMON, no sólo inunda los diálogos y situaciones… ¿Os suena de algo el cartel que decora la casa de la pantalla de la izquierda?



GANBARE GOEMON DERODERO DOCHU OBAKE TENKOMORI











cesidad de comprar *items* y hablar con los aldeanos, este cartucho es un puro plataformas, uno de los mejores que ha visto ***Nintendo 64*** hasta el momento. Ya sea por la posibilidad de volver a las fases superadas para encontrar nuevas rutas, como por su soberbio sistema de control, lo único cierto es que este nuevo **Ganbare Goemon** es aún mas adictivo que su antecesor e igual de impresionante en el aspecto sonoro. En **DeroDero Dochu Obake Tenkomori** también podréis encontrar la secuencia de introducción cantada en japonés, o la presentación musical de Impact (a lo Mazinger Z). Y que no os lleven a error las pantallas de las fases de plataformas: los gráficos son sensacionales, con preciosos y colorista escenarios y un efecto amanecer/atardecer tipo Ocarina Of Time realmente prodigioso. Dado el éxito de Mystical Ninja Starring Goemon por estas tierras, no sería de extrañar que antes de final de año podamos estar hablando de un posible lanzamiento *PAL* en toda regla. Un juegazo como éste lo merece, y los usuarios de ***N64*** también.

NEMESIS

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE OSAKA

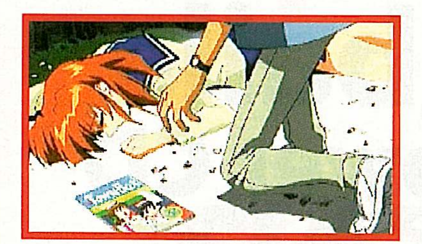
Como un pequeño adelanto de lo que vendrá, una de las primeras fases incorpora en su ecuador el gigantesco final boss de abajo.

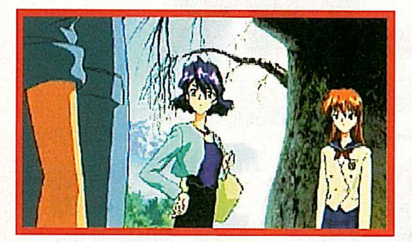
Obisumaru. Viejo conocido de las entregas de *SuperFamicom*, el némesis de Ebisumaru, el colorado y perverso ladronzuelo Obisumaru, hace acto de presencia en una de las misiones ocultas del segundo capítulo del juego. En ella Ebisumaru debe ganar a Obi en una carrera repleta de trampas y fullerias varias, a través de multitud de obstáculos.











Para todos aquellos que disfrutaron el pasado mes con DOUBLE CAST, el primer capítulo de la popular y millonaria serie YARUDORA de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, y que todavía suspiran por verla algún día en nuestro viejo continente totalmente traducida al inglés o al castellano, aquí tenéis la segunda entrega de nombre casi impronunciable y que nos propone una intensa, bonita y misteriosa historia de amor. ¡Te quiero Mayu!





PlayStation

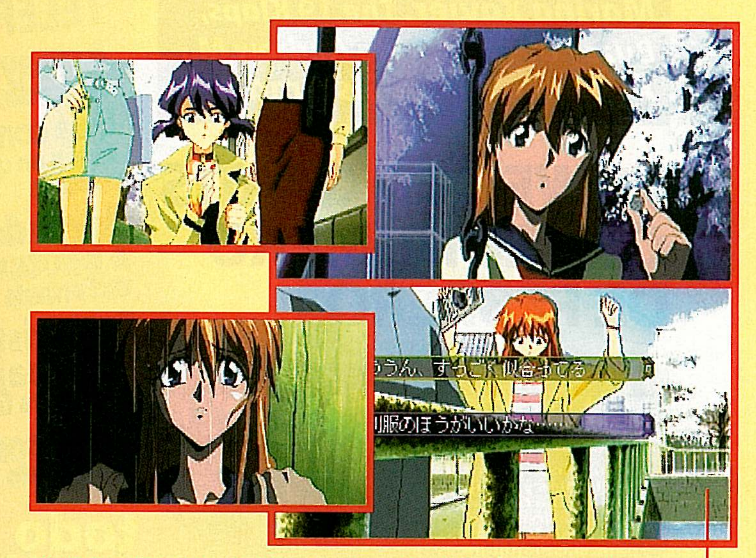
KISETSU WO DA

SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	SUGAR & ROCKETS

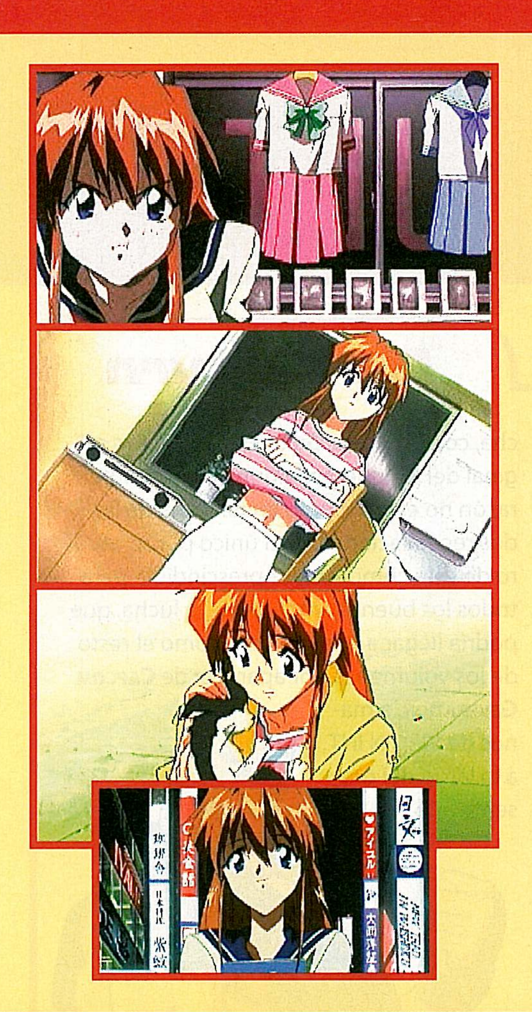
27 finales. Al igual que en DOUBLE CAST, y dependiendo de las acciones y decisiones tomadas a lo largo de la aventura, todo desembocará en 18 tristes y fríos finales malos, 4 enigmáticos y variopintos finales normales o 5 reconfortantes y esclarecedores finales buenos. Los afortunados que logren algunos de estos dos últimos serán recompensados por una magnífica composición cantada que acompañará a los créditos (que supera en calidad a la de DOUBLE CAST), nuevas *intros*, avances de SAMPAGUITA (el tercer capítulo YARUDORA), otras pantallas de presentación y archivos con imágenes.





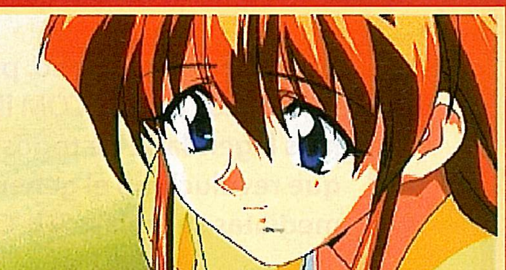
Si elegimos la acción o decisión correcta, se irán abriendo nuevos horizontes en nuestra particular y romántica aventura con Mayu. Si por el contrario tenemos mala suerte, la historia durará un suspiro y obtendremos finales pésimos.













Mayu Sakurai. Si sois ligeramente apasionados, sensibles o atravesáis una delicada situación sentimental, esta bella jovencita se va a convertir en vuestra próxima y más acuciante preocupación. Es exacta a vuestro primer amor que pereció en un grave accidente de tráfico hace algunos años, y por si fuera poco padece amnesia y no recuerda absolutamente nada de su pasado. A partir de ahora vosotros vais a ser su única referencia, y de vuestras acciones dependerá su alegría, indiferencia o desdicha. Como la vida misma.

AKISHIMETE

YARUDORA SERIES VOL. 2

La serie YARUDORA la componen cuatro entregas de *animes* interactivos ambientados en una estación del año diferente (este mes toca primavera), y que tienen como denominador común estar protagonizados por un ente masculino (nosotros) y una chica que padece amnesia. **KISETSU WO DAKISHIMETE** (nacido el 23 de Julio en **Japón**) o **IN THE SEASON OF THE CHERRY BLOSSOMS** es una historia de amor pura, preciosa, no exenta de misterio y con un guión magistral: al salir de clase acompañado por vuestra atractiva amiga Tomoko observas que junto a un gran cerezo en flor se encuentra el cuerpo de una chica inconsciente. Tras reanimarla te das cuenta de que la jovencita es totalmente idéntica a tu primer amor, Mayu Sakurai, que murió años atrás en un accidente de tráfico. Por supuesto ella no recuerda nada de su pasado y vas a tener que ayudarla. Así comienza un guión perfectamente entrelazado que te ofrecerá mil y una situaciones a lo largo de esta historia de amor. Tendrás que descubrir la conexión de Mayu con el cerezo, sufrir los ataques de celos de Tomoko, compartir momentos de ternura junto a la misteriosa y encantadora joven, ser partícipe de tormentosos dramas pasionales (perfectamente recreados por el doblaje de populares *seiyuu* como **Yuka Imai** o **Mitsuishi Kotono**) o perseguir a vuestro verdadero amor bajo la lluvia en busca de una respuesta. Todo ello está perfectamente recreado por los magos de I.G. PRODUCTION y un *staff* de artistas manga y animadores como **Mizuho Nishikubo** (director de animación de las cuatro entregas), **Kaori Higuchi**, **Toshihisa Kaiya**, **Junichi Fujisaku** o **Hiroyuki Kitakubo**. Tanto DOUBLE CAST como este **KWD** han logrado acaparar mi atención y convertirme en fan de la serie, pero este segundo capítulo me ha atrapado irremisiblemente en la romática e intrigante historia de una bella jovencita nacida, posiblemente, de los sueños y deseos de alguien que hace tiempo la perdió en un fatal accidente de tráfico.¿Por qué no se decidirá alguien a traerla a **Europa**? ¡Os lo ruego! Tengo que descubrir la verdadera historia de Mayu.

THE ELF

Para no convertir tu devenir en **KISETSU WO DAKISHIMETE** *en un triángulo amoroso, tendrás que mantener a raya a la bella e insinuante Tomoko. La decisión es sólo tuya: ¿Mayu o Tomoko?*









PSX-Saturn

Era un final anunciado, pero no por ello menos amargo. La colección de clásicos de CAPCOM llega a su desenlace recuperando la *Coin-Op* más legendaria de todos los tiempos. Street Fighter II, la máquina que revolucionó el género en 1991, está acompañada de sus dos inmediatas secuelas: SFII´Champion Edition y SFII´ Hyper Fighting.

No se podía esperar mejor colofón para **Capcom Generation** que el juego de lucha que revolucionó el concepto de los *arcades* de lucha. ¿Existirían hoy los King Of Fighters, Mortal Kombat o Samurai Shodown de no ser por la irrupción de Street Fighter II en aquél ya lejano 1991? Era lógico pues que CAPCOM dedicara una entrega a recuperar su mítica recreativa, acompañándola de paso con dos de sus secuelas: Champion Edition e Hyper Fighting. Si a este quinto volumen de **Capcom Generation** le unimos el reciente Street Fighter Collection, podremos reunir en nuestro hogar toda la historia de esta mítica saga de lucha, con la excepción del Street Fighter original del 87, que por alguna inexplicable razón no esta incluido en ninguna de las dos recopilaciones. Es el único punto oscuro de este compacto, imprescindible para todos los buenos amantes de la lucha, que podría llegar a nuestro país, como el resto de los voluménes por aparecer de **Capcom Generation**, a manos de VIRGIN INT. a lo largo del presente año.

NEMESIS

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM





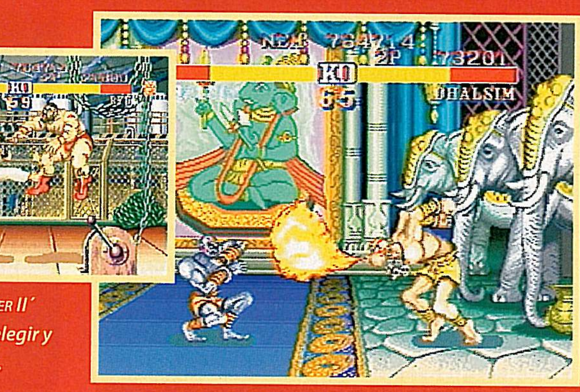
CAPCOM GENERATION V

SF II' CHAMPION EDITION

El apoteósico éxito de SFII y las ansias de los usuarios por poder manejar a los cuatro jefes finales, motivaron el lanzamiento en 1992 de la primera secuela, con el sobrenombre de Champion Edition. Por fin era posible elegir y enfrentar a dos mismos luchadores (con diferente tonalidad) o jugar con Balrog, el español Vega, Sagat y el superjefazo M. Bison, al tiempo que se comenzaba a marcar las diferencias entre los movimientos especiales de Ryu y Ken. Por último, se mejoraron unos cuantos efectos de sonido (especialmente el barruntar de los elefantes del escenario de Dhalsim.

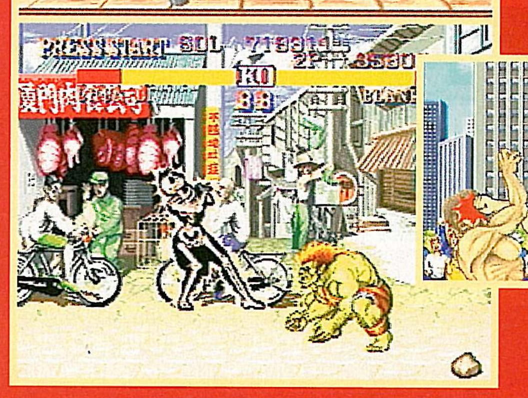






La principal novedad de Street Fighter II´ Champion Edition era la posibilidad de elegir y jugar con los cuatro jefes finales.

STREET FIGHTER II



Pocas recreativas han causado tanto impacto en los usuarios y en la industria como STREET FIGHTER II. Tanto al nivel de recreativa como en el incipiente mercado de las consolas, SF II supuso en 1991 toda una revolución, sentando las bases de lo que serían los posteriores *arcades* de lucha. Ryu, Ken, Chun-Li, Dhalsim, Blanka, Guile, Zangief y Honda se disputarán el honor de ser el mejor luchador del mundo en la versión más fidedigna respecto a la máquina de cuantas se han producido en sistema alguno. Incluye la *intro* original y, como *extra*, nuevas músicas remezcladas para la ocasión.







La recopilación incorpora la intro original de la COIN-OP, ausente en las adaptaciones anteriores, con la excepción de MEGA DRIVE.

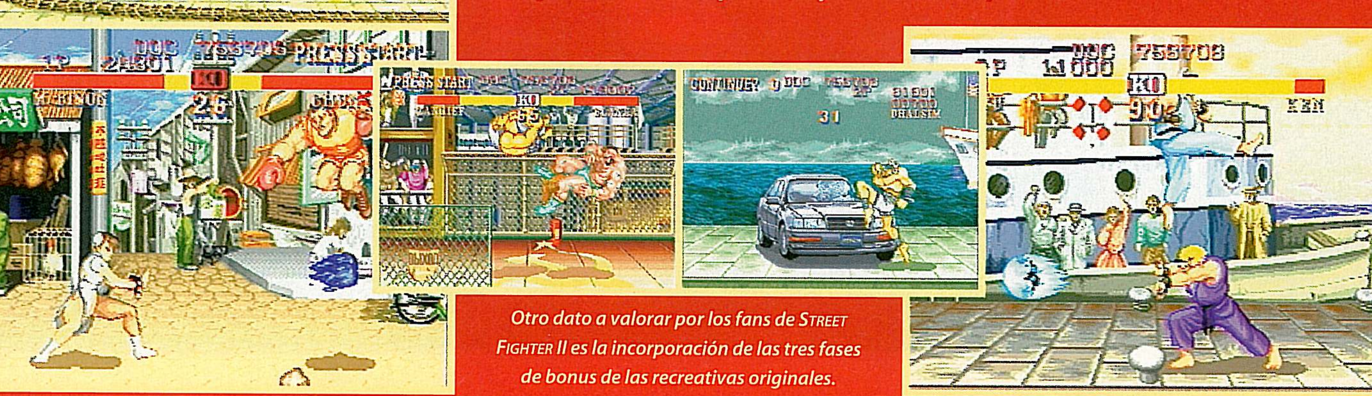
Sin obviar las incontables galerías de imágenes, la opción más llamativa de esta recopilación para los fans de SFII es el modo SuperVersus, donde podremos enfrentar a luchadores de las tres entregas.



VOL. 5

SF II' TURBO HYPER FIGHTING

A finales del 92, y ante el aluvión de versiones piratas de la placa de CHAMPION EDITION con magias inverosímiles, CAPCOM lanzó en los salones recreativos la segunda secuela titulada TURBO HYPER FIGHTING. Aumentada la velocidad del juego, esta nueva entrega incorporaba nuevas llaves para cada luchador. Chun-Li era capaz de lanzar bolas, Blanka dispuso de un ataque vertical, Dalshim se teletransportaba de un lado a otro de la pantalla, y tanto Ken como Ryu podían ejecutar el helicóptero (la patada circular) en el aire.



Otro dato a valorar por los fans de STREET FIGHTER II es la incorporación de las tres fases de bonus de las recreativas originales.





A primera vista puede parecer que nos encontramos ante un clon más de RESIDENT EVIL. Sin embargo SUNSOFT, además de desarrollar un entorno gráfico bastante bueno, se ha dignado a innovar en el esquema del clásico de CAPCOM. Así, han incluido cuatro personajes como protagonistas que además de armas pueden golpear con sus manos y sus pies.

PlayStation

HARD EDGE

Este título de SUNSOFT se muestra como un claro heredero de la escuela creada por RESIDENT EVIL. Sobre todo en lo que se refiere al apartado gráfico, con impresionantes escenarios pre-renderizados que representan con todo lujo de detalles las diferentes salas del edificio donde transcurre el juego. En lo que respecta al argumento, encontramos pocas similitudes con la obra de CAPCOM. Quitando que los protagonistas principales son dos policías, un hombre y una mujer, no encontramos nada más en común entre ambos títulos. Alex y Michelle son los únicos supervivientes del comando de la policía que pretendía liberar a los rehenes de un grupo terrorista dentro del edificio Togusha. Los dos comienzan juntos la misión y, tras un prólogo jugable, hay que elegir entre los dos personajes. Este número se verá incrementado a cuatro cuando Burns y Rachel se incorporen al juego. Una de las innovaciones de HARD EDGE es que es posible cambiar de personaje en cualquier momento del juego. Y es algo que resultará imprescindible al contar cada uno de ellos con sus propias características y habilidades, lo que les permitirá realizar acciones determinadas. Durante el juego se combinan los momentos de acción con los de exploración y resolución de puzzles para abrir puertas y acceder a nuevas zonas del edificio. Los protagonistas cuentan con un pequeño pero completo catálogo de golpes y un arma. Además, HARD EDGE es compatible con *Dual Shock*, para hacer más realistas los encuentros con el enemigo. Otro de los objetivos del juego es rescatar a los rehenes antes de que los terroristas acaben con ellos. Al principio, los enfrentamientos contra los maleantes pueden resultar sencillos, pero el asunto se irá complicando al avanzar en el juego. Los diálogos están en inglés, lo que ayudará a los que tengan don de lenguas durante la aventura.

R. DREAMER



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SUNSOFT
PROGRAMADOR	SUNSOFT



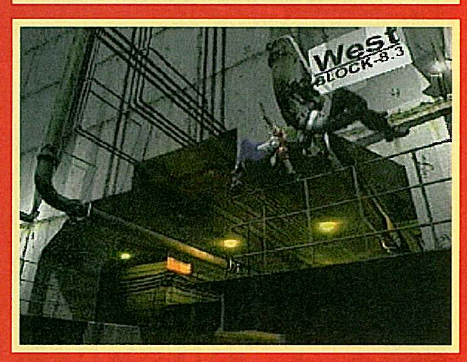
Durante el juego seremos testigos de varias secuencias. Unas en poligonal con bandas negras en sus bordes (como ocurría en RESIDENT EVIL) y otras en FMV, de una gran calidad y que nos irán desvelando el intrigante argumento del rescate de los rehenes en el edificio Togusha.











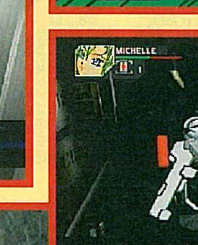
La intro. La secuencia inicial de HARD EDGE narra cómo un grupo especial de la policía penetra en el edificio tomado por los terroristas. Sólo dos miembros sobreviven al asalto y se ven sorprendidos por una terrible explosión justo antes de comenzar la aventura. Las imágenes en *FMV* son de una calidad envidiable y un preludio de las secuencias que encontraremos a lo largo del juego. Sin duda, la mejor forma de enterarnos de la trama del juego.







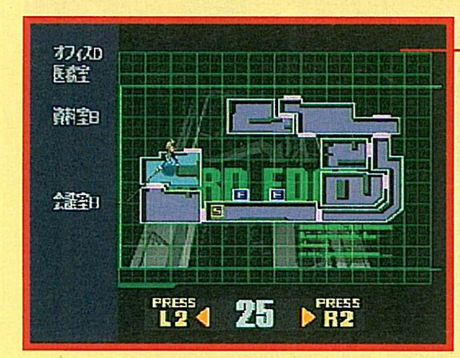






Situados en lugares estratégicos en cada una de las plantas del edificio, encontraremos unos curiosos aparatos (pantalla superior) en donde es posible grabar partida.

Uno de los principales objetivos de HARD EDGE *es inspeccionar cada rincón a fondo. Así podremos hallar objetos como llaves, tarjetas de acceso o diapositivas para llegar hasta el final.*



Consultar el plano de las diferentes plantas que comprende el gigantesco edificio puede convertirse en algo imprescindible. Como siempre, no todas las puertas estarán abiertas al principio y será preciso explorar a fondo para conseguirlo.




Acción a tope. Desde un principio los protagonistas tendrán que poner a prueba sus facultades para enfrentarse con los terroristas. Cada uno de los cuatro personajes que podemos manejar durante el juego cuenta con un arma y 5 golpes diferentes, ya sea usando sus puños o las piernas. En el caso de Alex, podrá utilizar una pistola para la que tendrá que buscar munición si no quiere quedarse indefenso. Michelle posee un afilado machete de supervivencia, aunque sus patadas resultarán más efectivas. Entre combate y combate, no olvides rellenar tu barra de energía con botiquines.





Tan ocupados como están con las entregas para ***N64***, KONAMI OSAKA ha dejado su amado GOEMON en manos de la división de NAGOYA, la cual se ha encargado de producir el segundo capítulo de la saga para ***PLAYSTATION***. De una irreprochable factura técnica, este nuevo GANBARE GOEMON no decepcionará a sus *fans* nipones, aunque todavía está lejos de rozar la perfección de los episodios de ***NINTENDO 64*** y ***SUPERFAMICOM/SNES***.



Sasuke, el robotín ninja, no posee una gran capacidad de ataque, pero salta más lejos que ninguno.

PlayStation

GANBARE GOEMON

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE NAGOYA

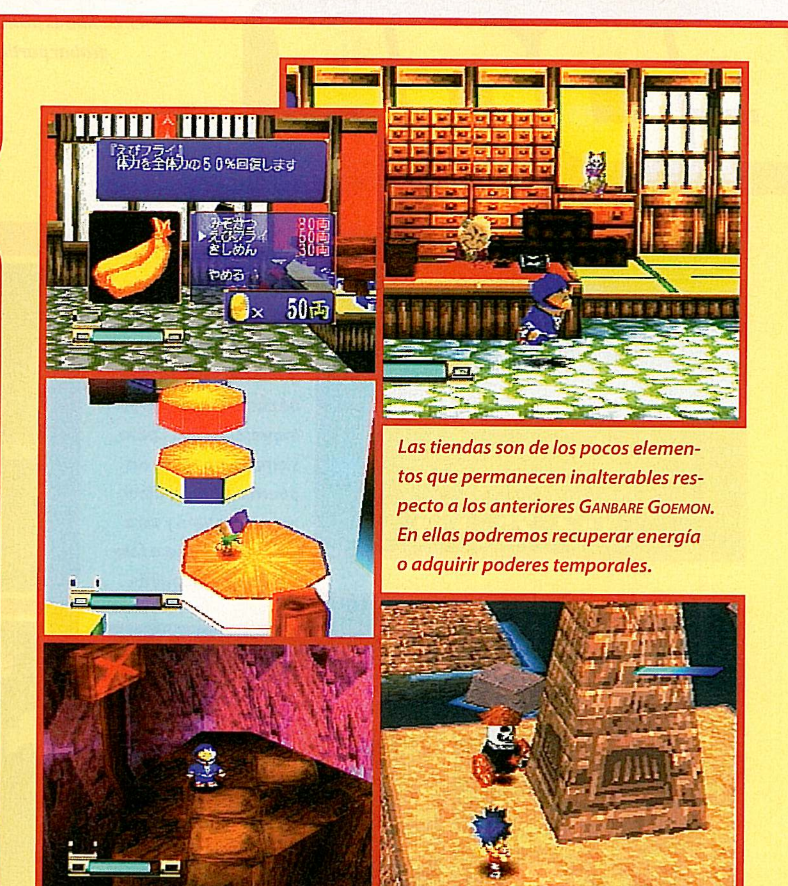






Impacto cuádruple

La novedad más llamativa de esta segunda entrega para ***PSX*** es la aportación de tres nuevos robots *Impact*, personalizados para cada uno de los compañeros de Goemon. Las diferencias entre ellos se reducen básicamente al exterior, ya que los controles y los patrones de ataque son idénticos. Para nuestra desgracia, NAGOYA ha complicado de manera innecesaria los combates. Además de esquivar y atacar con los puños, el jugador tiene una libertad de movimientos de 360º... y claro, es un auténtico lío.



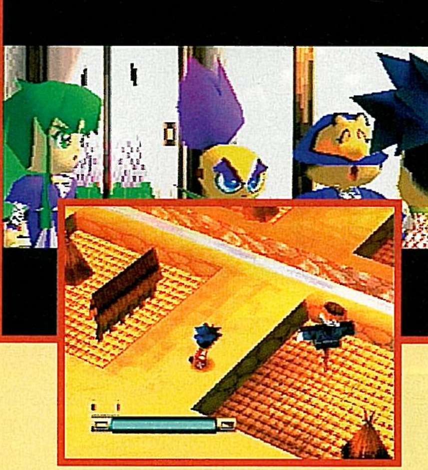
Las tiendas son de los pocos elementos que permanecen inalterables respecto a los anteriores GANBARE GOEMON. En ellas podremos recuperar energía o adquirir poderes temporales.





Al dar a la pausa el jugador puede acceder a un submenú donde hacer uso de los onigiris recolectados por el camino.





KONAMI NAGOYA ha logrado imprimir al juego unos gráficos impresionantes en alta resolución.



De Lucar consiguió reunir en la última nochevieja a sus dos últimas novias. Se dejó bigote para la ocasión.

GOEMON KURUNARAKOI! AYASHIGEIKKA NO KUROIKAGE

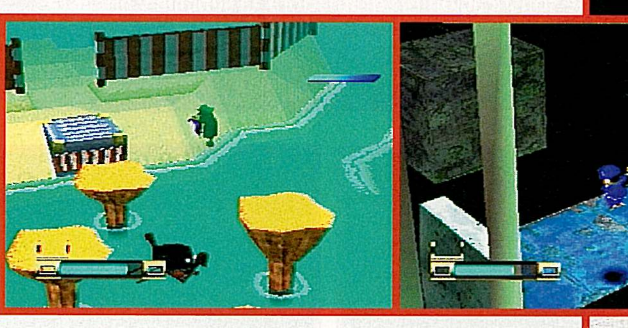




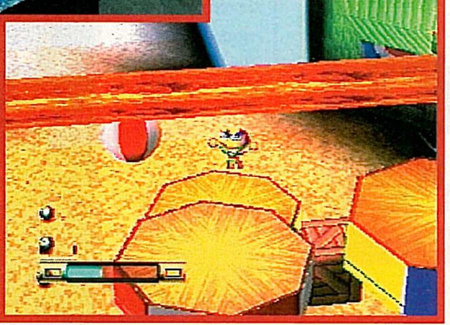
Entre el aluvión de títulos protagonizados por Goemon puestos a la venta recientemente en **Japón** (entre los que se encuentran la nueva entrega para ***N64*** y un inminente lanzamiento en ***GB***), ha llegado hasta nuestras manos el segundo episodio de la saga para ***PlayStation***, bajo el sugestivo nombre de **Ganbare Goemon Kurunarakoi! Ayashigeikka No Kuroikage.** Pese a haber sido programado por los «mantas» de KONAMI NAGOYA (aquellos que perpetraron los recientes Goemon y Castlevania de ***Game-Boy***), esta nueva aventura del ninja de pelo azulado sorprende por sus llamativos gráficos (todo el juego se desarrolla en todo momento ¡a 60 *frames* por segundo y en alta resolución!). Este modo gráfico, alcanzado hasta el momento por pocos juegos de ***PlayStation*** (Tekken 3, los dos Tobal, Ehrgeiz…), sacrifica el detalle de los escenarios, que son bastante toscos, en beneficio de los cuatro protagonistas, que son un prodigio de detalle y animación. El cambio radical ejercido en esta entrega respecto a los anteriores episodios no alcanza sólo al aspecto visual, sino incluso a la mecánica de juego. Por primera vez, Goemon y sus amigos protagonizan un *arcade* de plataformas 3D puro y duro, con mínimos elementos de aventura. Se han conservado las tiendas y el hotel de los pueblos, pero poco más. Las misiones y los puzzles han sido sustituidos por fases «plataformescas», donde Goemon, Ebisumaru, Yae y Sasuke deberán saltar como conejas. La mecánica es divertida y posee buenos detalles, pero da la impresión que de caer en manos de KONAMI OSAKA, en lugar de NAGOYA, el resultado hubiera sido muy superior.

NEMESIS





Aunque en realidad parecen **Doc**, **Nemesis** en versión panocha y **De Lucar**, los fulanos de arriba no son otros que los malos del juego: Detch, Go y San.





Aunque no es lo que muchos esperábamos (una versión actualizada del clásico de TAITO), SPACE INVADERS 2000 nos ofrece la oportunidad de rememorar viejos tiempos disfrutando de todas las entregas que en su día pudimos ver en los salones recreativos.

*Este es el único atisbo de modernidad que encontraréis en **SPACE INVADERS 2000**. Sin ser una pasada, por lo menos está un poquito más currado.*

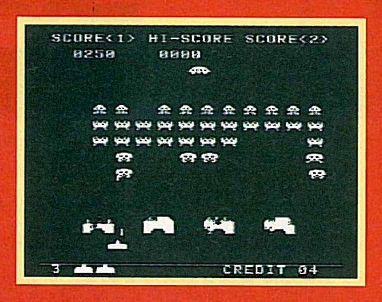






SPACE INVADERS 2000

SPACE INVADERS es, sin lugar a dudas, uno de los juegos a los que el título de Gran Clásico lo define a la perfección. Los que tuvieron la suerte de vivir los comienzos de las recreativas recordarán, con emoción, que esta saga de TAITO ocupó durante muchos años un lugar estelar en los salones y en las preferencias de los usuarios. Lo más curioso es que lo logró a pesar de su tremenda sencillez en el planteamiento de juego, de su absoluta sobriedad de su puesta en escena y del importante hecho de que las sucesivas entregas apenas introdujeran cambios. En esta recopilación que nos ocupa, **SPACE INVADERS 2000** para ***PLAYSTATION***, podréis disfrutar de todas las versiones que en su día vimos en recreativa, es decir, desde aquella con el fondo negro y caracteres en blanco, hasta la que incorporó colores y escenarios de fondo.



La verdad es que nosotros esperábamos algo más (una versión actual repleta de novedades o, por lo menos, alguna de las entregas posteriores para consola como la extraordinaria de ***MEGA DRIVE***, SPACE INVADERS 90), pero si tenemos en cuenta que **SPACE INVADERS 2000** cuesta en **Japón** 2.000 yenes, unas 2.500 pesetas, creemos que el juego está bien para lo que vale. Con una jugabilidad antológica, un montón de opciones, un modo para dos jugadores divertidísimo, *demos* jugables realmente interesantes del simulador de trenes DENSHA DE GO! 2 y del clásico G-DARIUS, y un precio tan asequible, creemos que se trata de una excelente opción para revivir, en estos tiempos de sofisticación programadora, la sencilla y encantadora forma de hacer bien las cosas en los comienzos del mundo del videojuego.

DE LUCAR



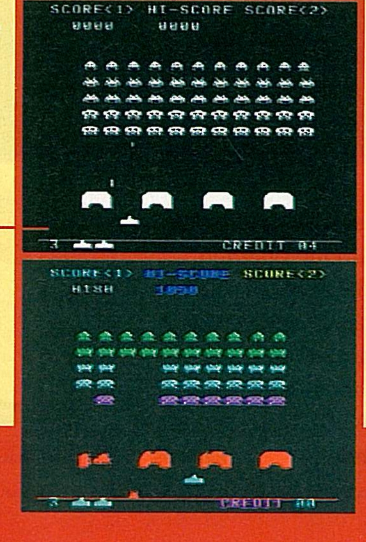
Este es uno de los nuevos modos para dos jugadores. A diferencia de los otros, en éste lo que hagamos nosotros afecta al contrario.

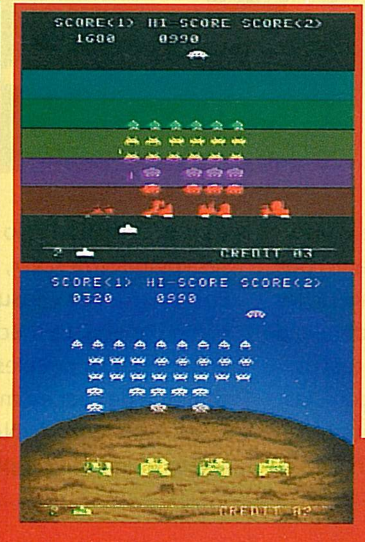
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAITO
PROGRAMADOR	TAITO



En estas pantallas podéis ver un resumen de las opciones del juego. Las entregas de recreativa, el modo Versus y Time Attack.









Después de BeatMania, convertido a *PlayStation* por KONAMI JAPAN (los mismos que crearon Metal Gear Solid), la ramificación de KONAMI afincada en **Shinjuku** lanza al mercado **Dance!Dance!Dance!**, un Bust a Groove descafeinado que nada tiene que ver con la magnífica recreativa Dance, Dance Revolution.



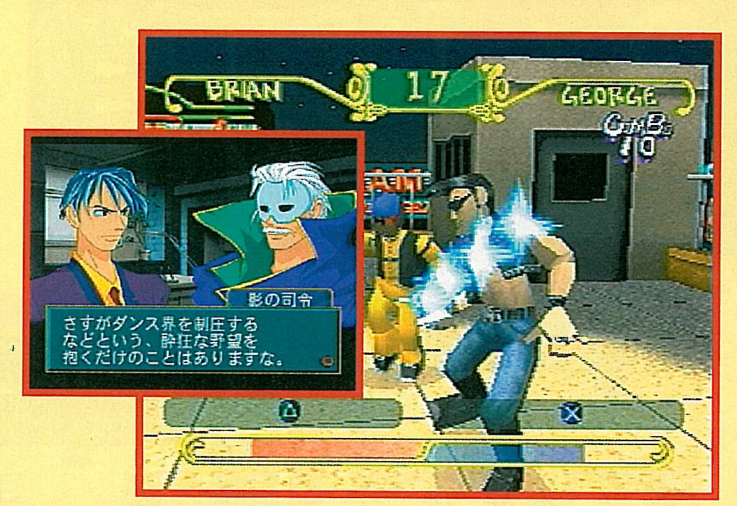




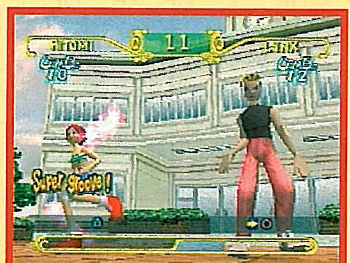


PlayStation

DANCE! DANCE! DANCE!







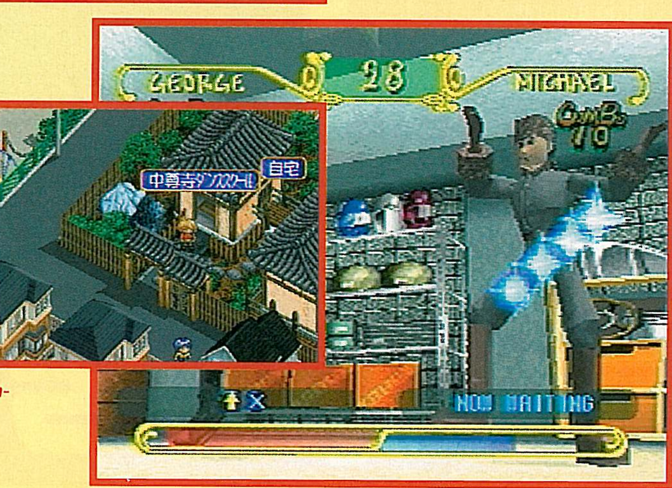
Hace algo más de un año Parappa the Rapper comenzó la fiebre rítmica que está invadiendo, a pasos agigantados, el mundo lúdico. Después del «rapeo» apareció, lógicamente, el baile, tema principal de una de las creaciones más originales y mejor acabadas de cuantas pueblan el catalogo de *software* de *PlayStation*, Bust a Groove, la maravilla de ENIX. Ahora, KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT SHINJUKU intenta seguir los pasos de Bust a Groove (de próxima aparición recreativa de mano de NAMCO) con **Dance!Dance!Dance!**. Básicamente, el juego es prácticamente idéntico, aunque le faltan ciertos detalles que le condenan a un segundo puesto frente al juego de ENIX, como la animación a mano sin *Motion Capture*, o la banda sonora, la cual no ha sido creada por los genios de AVEXTRAX y, la verdad, no tiene ninguna gracia. Lo único destacable del programa es que durante la partida podremos cambiar el CD del juego por uno de música que nos guste (gran alternativa, por cierto) y el nuevo *Story Mode*, en el que tendremos que aumentar nuestra experiencia en el arte de la danza moderna para lograr convertirnos en la estrella de una inmensa cadena de televisión. Os aseguro que, a pesar de ser un gran aficionado a los juegos de este estilo (BeatMania es mi favorito) **Dance!Dance!Dance!** no es, ni mucho menos, uno de los mejores de este nuevo e inmaduro género.

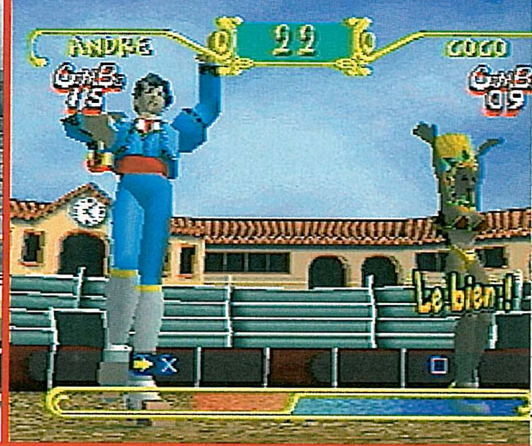
DOC

SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE SHINJUKU







Aquí tenemos a ***Nemesis****, solo como siempre, observando a las niñas jugar en el parque esperando que las ráfagas de viento les levanten las faldas.*





La mítica saga de ENIX cuyos personajes están diseñados por **Akira Toriyama**, el creador de DRAGON BALL, vuelve a ***GAME BOY***. Su regreso es más colorido, ya que es compatible con ***SUPER GAME BOY***, ***GB COLOR***, y ***SUPER GAME BOY 2***.
En esta ocasión no controlaremos únicamente al príncipe, como en anteriores ocasiones, sino que los monstruos serán los luchadores.














Game Boy Color



Los japoneses siempre han sido unos enamorados de **DRAGON QUEST**, sobre todo porque el diseñador de sus personajes es el gran **Akira Toriyama**. Se trata de una saga de rol bastante sólida, cuyos puzzles e historia han sido cuidados hasta el último detalle por los chicos de ENIX.

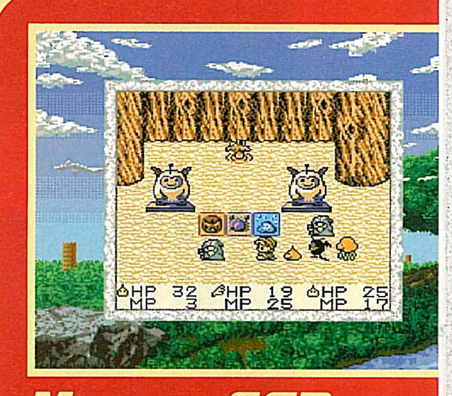
La historia sigue la línea habitual de la saga, pero en esta ocasión no sólo controlaremos al príncipe en su periplo por el mundo de **DRAGON QUEST**, sino también a los monstruos que por el camino se unan a nuestra causa. Estos serán en último lugar los que se dediquen a luchar. Podremos llevar hasta tres monstruos en nuestra cuadrilla, cada uno con sus diferentes habilidades y magias, y los podremos cambiar por otros diferentes en ciertas ocasiones y en diversos lugares del mapeado. Hasta ahora, y por desgracia, ninguno de los juegos que integran esta saga ha aparecido de forma oficial en nuestro país. No estaría mal que los señores de NINTENDO apostaran por él, aunque sea únicamente por su compatibilidad con la reciente ***GAME BOY COLOR***.

A. GREPPI

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ENIX
PROGRAMADOR	ENIX





Marcos SGB. Los poseedores de ***SUPER GAME BOY***, y los más afortunados aún que hayan conseguido en Japón un ***SUPER GAME BOY 2*** (es decir, el compatible con ***GB COLOR***), podrán disfrutar de los excelentes marcos que acompañan a los distintos niveles del juego.

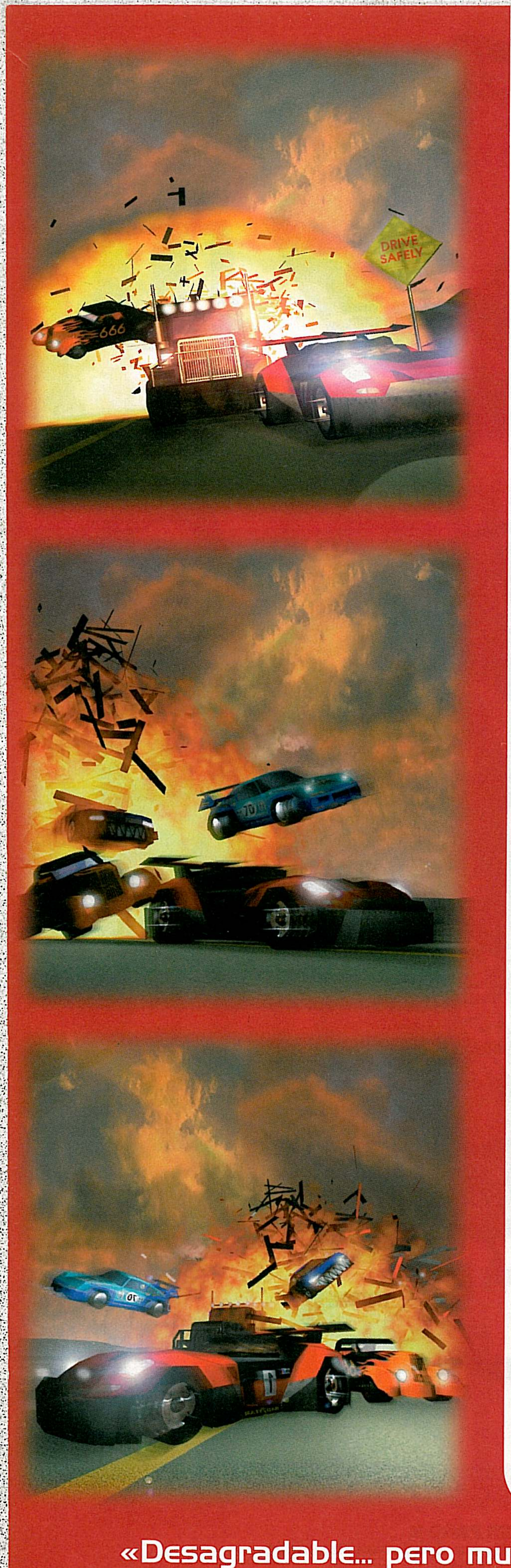
DRAGON QUEST MONSTERS



¡¡REGALO!!
SUPERJUEGOS
SUSCRIBETE
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER
TOMBI!: LA GRAN AVENTURA DE WHOOPEE CAMP
HEART OF DARKNESS: EL FIN DE LA ESPE
SONIC ADVENTURE: PRIMERA BOMBA DREAMCAST
LO IMPORTANTE ES GANAR
NOVEDADES EN 64 Y 32 BITS
LIBERO GRANDE
PEQUEÑOS GUERREROS
STARSHOT
TUROK 2
1080° SNOWBOARDING
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS
LA AVENTURA CONTINUA
ACOMPAÑA A ABE EN LA LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA DE SU RAZA
NOVEDADES MADE IN JAPAN
GENERATION • METAL GEAR SOLID • CAPCOM • STAR OCEAN • SUIKODEN
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
REGALO SUPER TRUCOS
UN LIBRO DE 64 PÁGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS
MORTAL KOMBAT • GOLF • BURNING
MOTO RACER 2
BANJO KAZOOIE
MISSION: IMPOSSIBL
BREATH OF FIRE III
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEG
Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 5.400 ptas., y recibir la sudadera KARHU de regalo en la talla ❑ XL ❑ L ❑ M
APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
Teléfonos departamento suscripciones: 91 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: 91 586 33 52
■ FORMA DE PAGO ■
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.
❑ Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.
❑ Tarjeta de Crédito
Nº _______ / _______ / _______ / _______
Fecha caducidad _____ / _____ Firma:
■ Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.850 ptas.
Resto Paises: 15.825 ptas.

CARRERAS MUERTE

CARMAGEDDON 2



«Desagradable... pero muy divertido». De esta manera sus programadores describieron **Carmageddon**. No hay que buscarle «cosquillas» morales, ya que su polémica es equiparable a la que en su día envolvió a **Mortal Kombat**. Si no te va su temática olvídalo, pero si quieres divertirte, **atropella** a todo lo que se te ponga por delante.



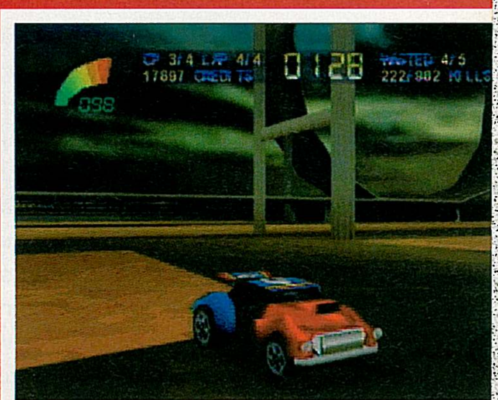


Max y su desagradable cara, que se ha convertido en todo un mito en el mundo del **PC**, está dispuesto a hacer lo propio en las consolas. Vamos, como Lara Croft, pero esta vez a lo bestia.

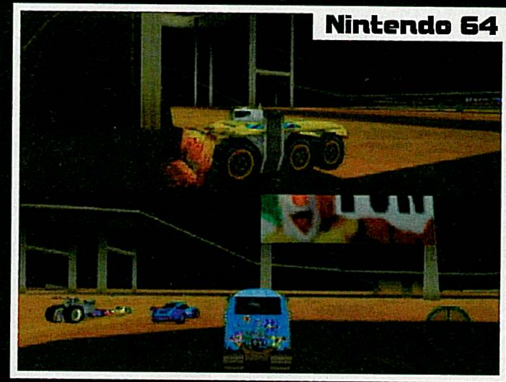
Podríamos empezar planteándonos un debate moral sobre **CARMAGEDDON** y, como corresponde a cualquier revista especializada, tomar el papel de abogados defensores de este videojuego, como lo haríamos con cualquier otro en idéntica situación. Pero no. No pretendemos elaborar un ensayo sobre el videojuego y su influencia en el comportamiento social. Sencillamente pasamos de todo eso y sería entrar en la trampa que muchos detractores han tendido para verter mierda (y perdón por la palabra) a este maravilloso mundo. Para nosotros **CARMAGEDDON** es un juego, quizá no como cualquier otro, pero un juego al fin y al cabo. No entramos en la discusión de si su temática puede influir en la juventud, porque os creemos lo suficientemente adultos como para discernir entre la realidad y lo que no es otra cosa que una parodia de esta última. Si sois tan impresionables como para no poder soportar sus imágenes (cosa que dudo muy mucho por joven que seas), siempre habrá otros juegos para elegir. En fin, puestos en antecedentes y aclarada nuestra postura, vamos a presentarte cómo va a ser **CARMAGEDDON 2**, tanto para ***N64*** como para ***PSX*** (hemos mantenido el «2» en el título del juego por basarse en la última entrega de ***PC***, pero que no os extrañe que finalmente se opte por llamarlo **CARMAGEDDON** a secas). Antes de nada debemos mencionaros que aún no nos han proporcionado una *beta* jugable del juego,





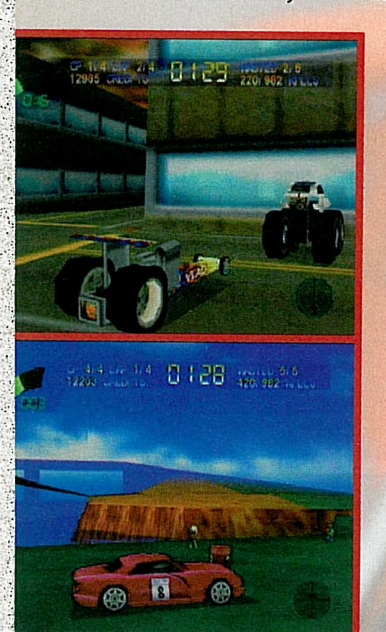








y todas las imágenes que aparecen en este reportaje han sido obtenidas de sendos CD's de material gráfico remitidos por SALES CURVE INTERACTIVE, compañía productora del juego. De esta manera no vamos a entrar en cuestiones técnicas de moviento de coches o de suavidad y velocidad del motor 3D. No lo hemos podido contemplar, y no vamos a valorar detalles gratuitamente aunque otros hayan caído en la tentación de hacerlo. Pero a lo que sí hemos tenido acceso es a un completo *dossier* de información del juego, en el que se nos enumeran las cualidades tanto de la entrega de 32 *bits* como de la de 64. En líneas generales **CARMAGEDDON** para consola será una mezcla de CARMAGEDDON, CARMAGEDDON SPLAT-PACK y CARMAGEDDON 2 de ***PC***, aunque se inspira básicamente en esta última entrega. Pero para empezar, y enlazando con los primeros párrafos de este reportaje, hay que mencionar que la censura, para alegría de defensores del menor y demás ignorantes de esta cultura, y para tristeza de los aficionados, ha metido sus manos (y de qué manera) en ambas entregas. Olvidaros de atropellar a personas y teñir de rojo las calles, porque unos alienígenas con forma humanoide y sangre verde han tomado el papel de peatones del juego, que tanta fama (buena y mala) han proporcionado a **CARMAGEDDON**. Podremos atropellarlos, como es obligado en el juego, pero insistimos, sólo a formas de vida extraterrestre. ***PLAYSTATION***, que como todos sabéis no sufre tanto los rigores de la censura como





Los productores del juego afirman con rotundidad que CARMAGEDDON es el mejor juego de violencia y conducción de la historia. La verdad, tampoco existen demasiados antecedentes para comparar.



NINTENDO, parece ser que sí que va a gozar de una entrega un poco más violenta, con la posibilidad de desmembrar a los alienígenas y la inclusión de animales (que alguien me explique por qué atropellar a un perro no hiere la sensibilidad y a un humano sí). Así pues el juego sigue siendo violento, y aunque fastidia que hayan eliminado del original a los humanos, creemos que en el espíritu del juego, aunque mermado, sigue el lema de «hacer el bestia sin remordimientos».







Como os decíamos, **Carmageddon** en versión consola es una especie de «batido» de las entregas aparecidas en ***PC***, y, según sus programadores, tomando lo mejor e incluyendo novedades para cada consola. De esta manera, tanto ***PSX*** como ***N64*** dispondrán de vehículos y trazados exclusivos para poder competir con total libertad y ausencia de reglas frente a una amplia galería de enemigos. También comparten el tratamiento los vehículos, a los que podremos observar cómo se van deteriorando a medida que incrustamos en nuestras defensas a los alienígenas y, sobre todo, a los otros vehículos. En ***PlayStation*** se nos prometen circuitos muy «especiales», en los que se podrán destrozar partes del escenario, se incluirán elevadores, paredes «de pega» e incluso una especie de puzzles para acceder a niveles secretos. Incluso anuncian circuitos realmente originales, como una mesa de *Pinball* en la que nuestro único objetivo será sobrevivir. Y lo mismo para su modo de dos jugadores simultáneos, en el que habrá un montón de variantes para hacer más competitiva esta importantísima opción de juego. Y no nos debemos olvidar de las armas de los coches, con nombres tan descriptivos como el «repulsificador» o el «rayo electrobastardo». Y la oferta de ***Nintendo 64*** no es menos amplia y original, con escenarios igualmente interactivos, un modo de entrenamiento que nos enseñará paso a paso las técnicas de supervivencia y aniquilación, un igualmente amplio arsenal para los coches y varios modos de juego. También

*Tanto **PSX** como **Nintendo 64** tienen modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida, con varios «juegos diferentes», a cada cual más salvaje.*

N64 Vs. PSX

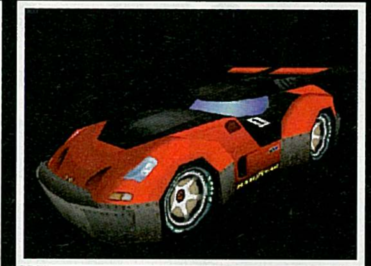
La gente de SCI se ha preocupado por ofrecer a ambas plataformas los ingredientes necesarios como para disfrutar como enanos. Ambos son compatibles con sus respectivos periféricos «vibrantes» (*Rumble Pak* y *Dual Shock*) y cuentan con más de 30 enormes circuitos por donde hacer el animal. También, y por desgracia, han empatado en cuanto a censura, ya que los *zombies* y su sangre verde han sustituido a los humanos. Parece ser que en *PSX* incluirán también animales y su grado de violencia será superior a la versión de *Nintendo 64*.

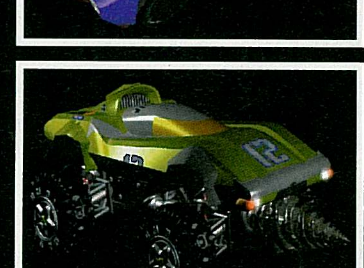


Vehículos

Nintendo 64 **contará con 23 vehículos diferentes, 3 de ellos ocultos. *PlayStation* eleva esta cifra hasta 30, más algunos secretos. Los coches son los mejores de las dos entregas de *PC*, más modelos exclusivos para cada consola. De esta manera, si optas por la entrega para *Nintendo 64* podrás conducir una moto de carreras y hasta un *Sidecar*. Por su parte, *PlayStation* te ofrecerá la oportunidad de controlar un agresivo Pick-Up, un Mini Turbo y un espectacular coche de policía. Cada coche tendrá su propia personalidad y su forma de pilotaje, y además podremos percibir en su carrocería los daños de las colisiones. Por si esto fuera poco, según vayamos avanzando podremos ir mejorando tanto el motor como las protecciones de nuestro coche.**





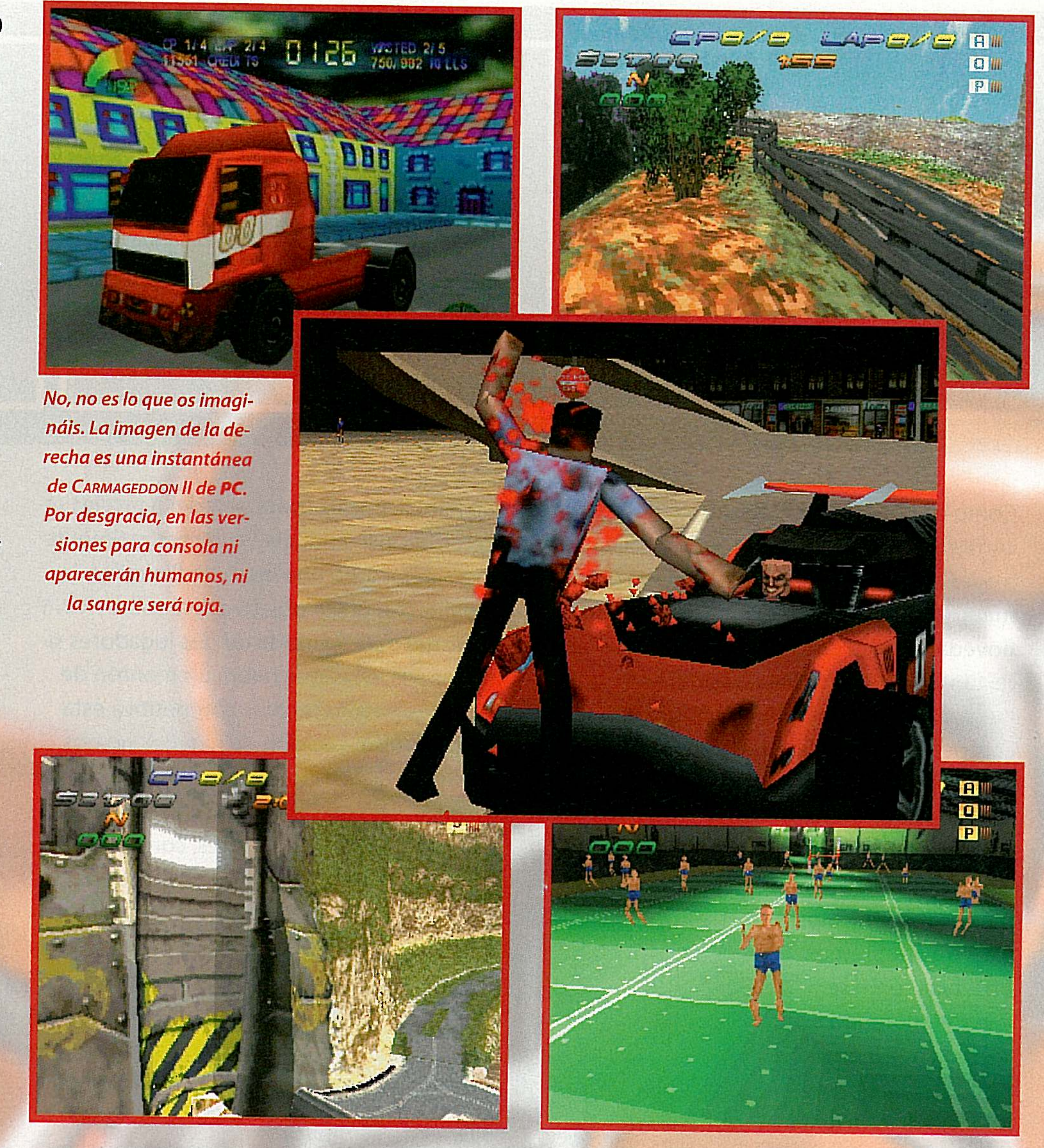








debemos destacar sus 37 fases a través de 10 entornos totalmente diferentes entre sí, y el objetivo primordial del juego, que no es otro que convertirse en el mejor «carnicero» de la carretera. Segun la propia SCI ambas versiones son extraordinarias (qué otra cosa podrían decir), y cada una aprovechará las capacidades del soporte para el que han sido desarrolladas. Por ejemplo, la entrega de ***PSX*** hará toda una exhibición de juegos de luces, transparencias, explosiones, etc... **Carmageddon** de ***Nintendo 64***, por su parte, hará uso del *Expansion Pak* de 4 Megas, toda una ventaja para los que lo posean y quieran disfrutar de lo lindo y a máxima resolución con el que puede ser el mejor juego de conducción para esta gran consola, independientemente de sus aspectos más truculentos. La compatibilidad con *Rumble Pak* y *Dual Shock* también ha sido contemplada. Pero hay un montón de interrogantes que aún no sabemos. Como curiosidad, algunos de vosotros seguramente habréis tenido



*No, no es lo que os imagináis. La imagen de la derecha es una instantánea de **Carmageddon II** de **PC**. Por desgracia, en las versiones para consola ni aparecerán humanos, ni la sangre será roja.*

Iron Maiden



Todavía no nos lo ha podido confirmar la propia SCI, pero es muy posible que el grupo británico de *Heavy Metal* Iron Maiden ponga la música a la versón de *PlayStation*, como ya lo hiciera para la segunda parte de *PC*. Las canciones incluidas serían *The Trooper*, del album Piece Of Mind; *Aces High* de Powerslave; *Be Quick* de Be Quick Or Dead y *Man On The Edge*, del LP The X Factor. El grupo se ha confesado fanático del juego.

la oportunidad de contemplar las entregas de **PC**. Pues bien, en la segunda entrega hay un escenario realmente curioso: un portaviones. Pero lo que impacta realmente no es cómo es dicho escenario, sino el nombre de dicho portaviones, que no es otro que **U. S. Lewinsky**. Este detalle refleja con absoluta fidelidad el espíritu del juego, la sabia combinación de la violencia más desgarradora con el sentido del humor más corrosivo. Los programadores de las dos versiones que van a estar disponibles para consola en aproximadamente un par de meses, aseguran que dicho sentido del humor está intacto, aunque no podemos aseguraros si detalles como el «cachondeo» sobre el *affaire* **Lewinsky** van a ser respetados. Otro aspecto que tampoco podemos confirmar (ni la propia SCI ha sabido respondernos) es si la música correrá a cargo del legendario grupo IRON MAIDEN, como así ha sido en Carmageddon 2 de ***PC***, lo que sin duda añadiría un aliciente más al juego. Pero mucho nos tememos que si así es, sólo los usuarios de ***PlayStation***, gracias al formato CD, la disfrutarán.



*Sus caretos lo dicen todo. Estos son los peligrosísimos rivales que te encontrarás en **Carmageddon**. Su falta de belleza sólo es comparable a su falta de escrúpulos.*

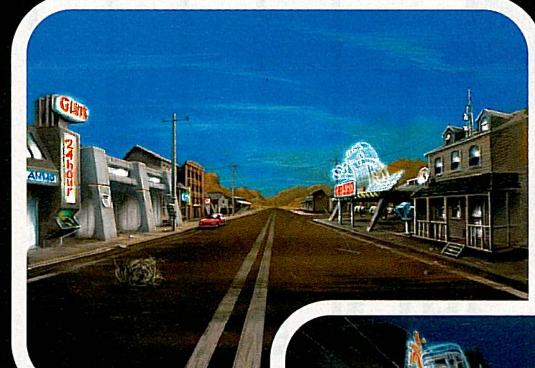
Y de momento esto es todo lo que podemos contaros, y sólo nos resta emplazaros al próximo número, en el que probablemente ya sepamos el nombre definitivo y podamos echar un vistazo a la primera *beta* jugable de un juego que dará mucho que hablar, especialmente entre las personas que jamás han disfrutado de las excelencias de un videojuego.

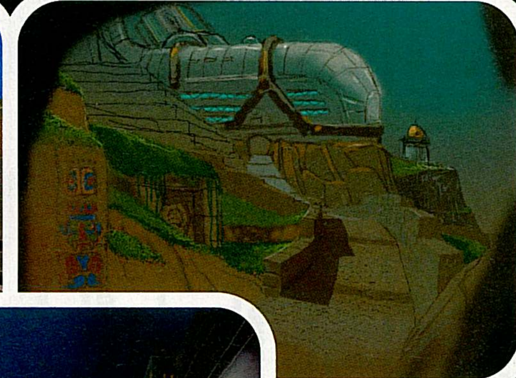
THE SCOPE

WORK IN PROGRESS

En esta página vemos varios ejemplos del trabajo de los grafistas, que son los que diseñan tanto los coches como los escenarios por los que éstos se moverán. La parte más «oscura» es la labor que realizan los programadores, encargados de dotar de la dinámica y la integración precisa a todos estos diseños. Se ha utilizado 3D STUDIO y *software* de creación propia para dar forma a CARMAGEDDON. SOFTWARE CREATIONS se ha encargado de desarrollar la versión de *NINTENDO 64*, y un grupo de programación interno de la propia SCI se ha ocupado de dar forma a la entrega para la máquina de SONY. Los resultados saltan a la vista.

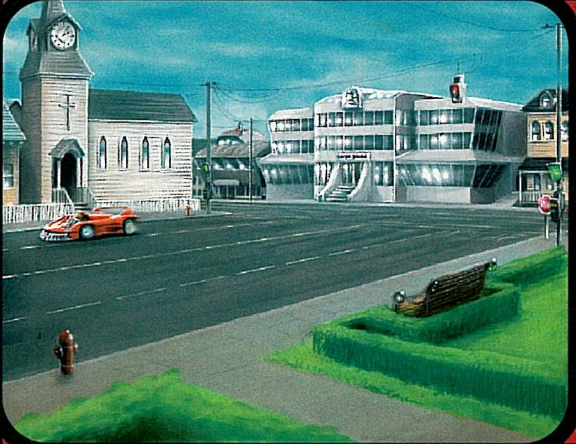






Del exquisito cuidado que se ha puesto en la construcción de los escenarios dan buena prueba estas ilustraciones, que ponen bien a las claras el buen gusto en el diseño de los diferentes recorridos.

*Para las distintas versiones de consola la gente de SCI no se ha limitado a trasladar los escenarios de **PC**. Han diseñado otros nuevos y sólo han recuperado los mejores de las entregas previas.*

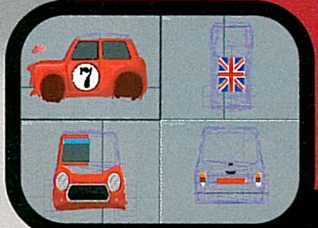




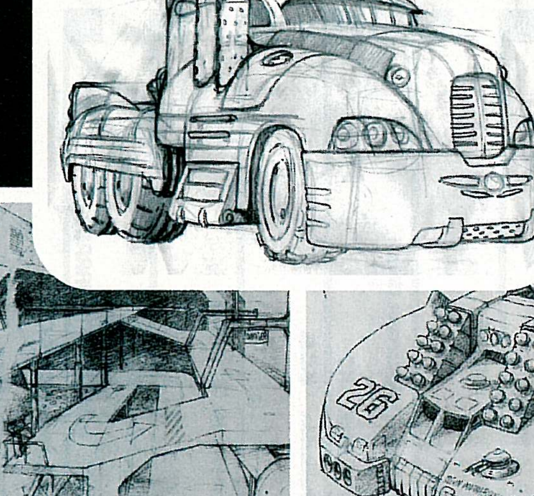




Sobre estas líneas podéis ver cómo serán los coches de CARMAGEDDON que, como podéis observar, difieren muy mucho entre sí. A la izquierda un ejemplo del proceso de diseño del Mini Turbo, exclusivo para *PLAYSTATION*.



Estas pantallas muestran cuáles son los inicios a la hora de concebir un juego. A carboncillo, ni más ni menos, se plasman las ideas de los grafistas. Es el primer peldaño de un largo proceso.



Después de que el grafista concluya su proyecto, entran en funcionamiento las herramientas de diseño, que trasladarán a pantalla los bocetos previamente concebidos por los «artistas».

PLAYSTATION

1	**TEKKEN 3** Beat'em-up • Namco TEKKEN 3 comienza el año como lo terminó, es decir, sin que nadie le pueda hacer sombra en el primer puesto.	=
2	**ISS PRO'98** Deportivo • Konami	=
3	**FIFA'99** Deportivo • Electronic Arts	=
4	**GRAN TURISMO** Conducción • S.C.E.	=
5	**TOMB RAIDER III** Plataformas 3D • Eidos	=
6	**SPYRO THE DRAGON** Plataformas 3D • S.C.E.	=
7	**CRASH BANDICOOT WARPED** Plataformas 3D • S.C.E.	=
8	**RIVAL SCHOOLS** Beat'em-up • Capcom	=
9	**LIBERO GRANDE** Deportivo • Namco	=
10	**T.O.C.A. 2** Conducción • Codemasters	=

SATURN

1	**DEEP FEAR** Aventura • Sega Una vez más, el TOP 10 de *SATURN* permanece ajeno al enorme *boom* que ha sufrido el sector en los últimos meses.	=
2	**PANZER DRAGOON RPG** RPG • Andromeda	=
3	**BURNING RANGERS** Arcade • Sega	=
4	**SHINING FORCE III** Estrategia • Sega	=
5	**SONIC R** Arcade • Sega	=
6	**MARVEL SUPER HEROES** Beat'em-up • Capcom	=
7	**CROC** Plataformas 3D • Argonaut	=
8	**THE HOUSE OF THE DEAD** Shoot'em-up • Sega	=
9	**RAMPAGE WORLD TOUR** Arcade • Midway	=
10	**RESIDENT EVIL** Aventura • Capcom	=

GAMEBOY COLOR

1	**GAME & WATCH GALLERY 2**	↑
2	**WARIOLAND 2**	↓
3	**DONKEY KONG LAND 3**	=
4	**TETRIS DX**	=
5	**BOMBERMAN POCKET**	=

NEO GEO

1	**KING OF FIGHTERS'98**	=
2	**KING OF FIGHTERS'97**	=
3	**KING OF FIGHTERS'95**	=
4	**LAST BLADE**	=
5	**METAL SLUG 2**	=

El más gamberro
CARMAGEDDON • PSX/N64

El más romántico
KISETSU WO DAKISHIMETE • PSX



El más burro
SOUTH PARK • NINTENDO 64





El más aventajado
SONIC ADVENTURE • DREAMCAST

TOP 40

SUPERJUEGOS TOP 10

NINTENDO 64

1. **THE LEGEND OF ZELDA** =
   Action RPG 3D • Nintendo
   No hay fuerza en el mundo capaz de desbancar a Link y compañía. Más aún después del éxito de estas navidades.
2. **SUPER MARIO 64** =
   Plataformas 3D • Nintendo
3. **F-ZERO X** =
   Arcade Conducción • Nintendo
4. **BANJO KAZOOIE** ↑
   Plataformas 3D • Nintendo - Rare
5. **ROGUE SQUADRON** NOVEDAD
   Shoot'em-up • Lucas Arts
6. **TUROK 2** ↓
   Shoot'em-up • Acclaim
7. **F1 WORLD GRAND PRIX** =
   Conducción • Nintendo
8. **ISS 98** =
   Deportivo • Konami
9. **CENTRE COURT TENNIS** ↓
   Deportivo • Hudson
10. **ALL STAR TENNIS '99** NOVEDAD
    Deportivo • Ubi Soft

JAPON

1. **SONIC ADEVENTURE • DREAMCAST** NOVEDAD
   Plataformas 3D • Sega
   
   No podía ser de otra forma, pues por algo SONIC ADVENTURE es, hoy por hoy, lo más sofisticado en juegos para consola.
2. **RIDGE RACER TYPE 4 • PSX** ↓
   Conducción • Namco
3. **STREET FIGHTER ZERO 3 • PSX** NOVEDAD
   Beat'em-up • Capcom
4. **GENSO SUIKODEN 2 • PSX** NOVEDAD
   RPG • Konami
5. **KISETSU WO DAKISHIMETE • PSX** NOVEDAD
   Anime Interactivo • SCEI
6. **EHRGEIZ • PSX** NOVEDAD
   Beat'em-up • Squaresoft
7. **GOEMON 64 2 • NINTENDO 64** NOVEDAD
   Aventura/Plataformas 3D • Konami
8. **R-TYPE DELTA • PSX** ↓
   Shoot'em-up • Irem
9. **VAMPIRE SAVIOR EX • PSX** ↓
   Beat'em-up • Capcom
10. **CAPCOM GENERATION 5 • PSX** ↓
    Recopilación • Capcom

SUPER NINTENDO

1. **THE LEGEND OF ZELDA** =
2. **TERRANIGMA** =
3. **F-ZERO** =
4. **LUFIA** =
5. **KIRBY'S FUN PACK** =

MEGA DRIVE

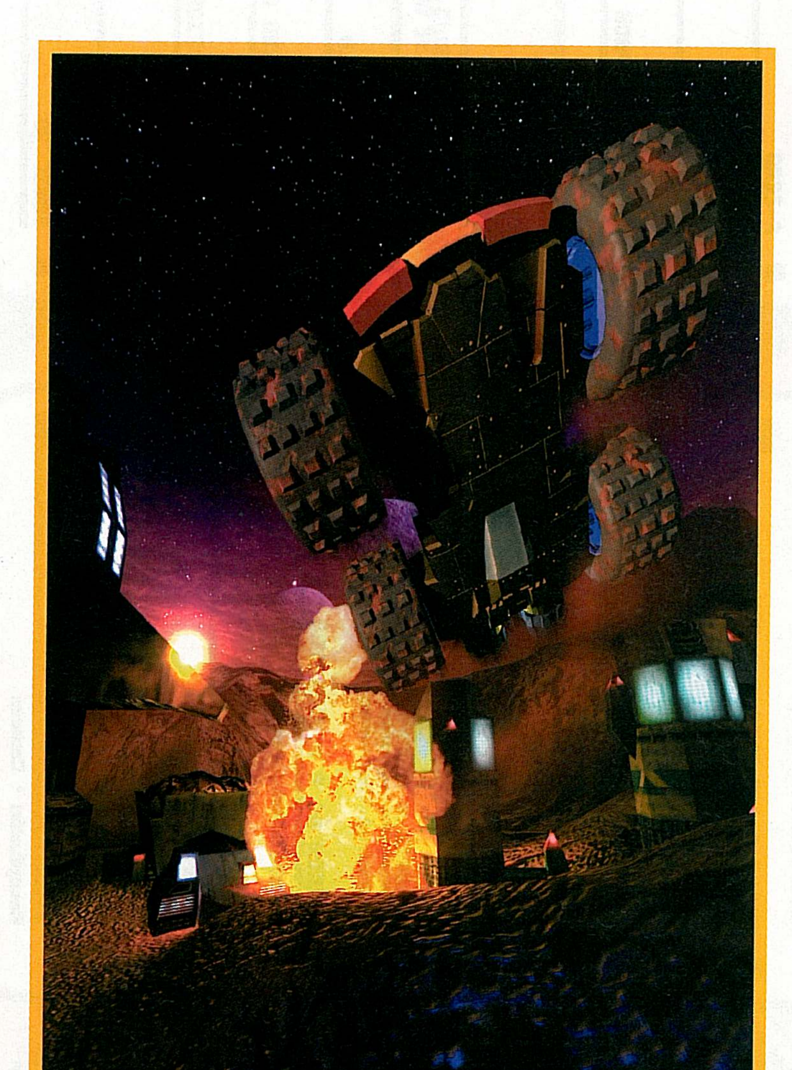
1. **THE LOST WORLD** =
2. **FIFA '98: RUMBO AL MUNDIAL** =
3. **DISNEY COLLECTION** =
4. **TOY STORY** =
5. **SONIC 3D** =

ROLL CAGE

PSYGNOSIS
ATD
CD ROM
REINO UNIDO

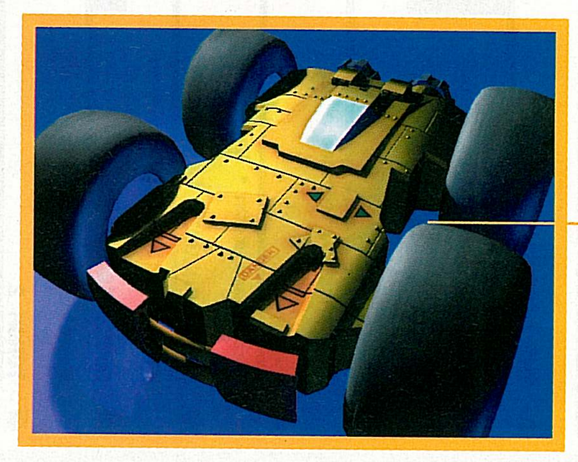
rollcage
Pulsa START
Copyright 1999 Psygnosis Ltd.

Psygnosis vuelve a dar en el clavo

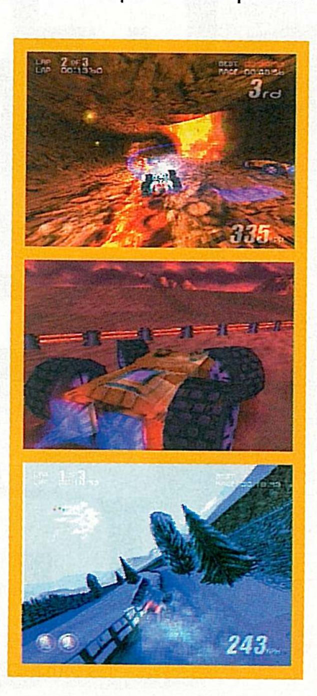


Cuando algunos miembros de PSYGNOSIS nos aseguraron que **Roll Cage** sería el heredero de la saga Wipe Out, muchos de nosotros pensamos que habían vuelto a la bebida. La primera *beta* que llegó a **Super Juegos**, algo realmente pobre, triste y oscuro, parecía confirmar nuestras sospechas sobre la ocupación en el tiempo libre de los *Product Manager* de la compañía en **España**. Tras ver el impresionante aspecto de **Roll Cage** para *PC*, uno de los juegos que más nos sorprendió en **ECTS** de **Londres**, la comparación con la de ***PlayStation*** era absolutamente sangrante y desalentadora. Todo lo que en el programa de ordenador era un acierto o un detalle impresionante, se convertía en la entrega de consola en algo mediocre o en la solución más pobre. Por fortuna, todo este desaguisado era sólo un espejismo fruto de ver las cosas cuando aún están a años luz de estar acabadas. La última versión de **Roll Cage** en nuestro poder demuestra con creces que los *Product Manager* de PSYGNOSIS, por una vez en la vida y vaya usted a saber hasta cuándo la próxima, tenían toda la razón, y este juego puede considerarse el heredero natural de Wipe Out. Aunque sus visiones de las carreras del futuro sean muy distintas, ambos programas tienen un gusto verdaderamente exquisito en el diseño de los escenarios y en todo lo que se refiere a juegos de luces y rutinas gráficas. Muchos de los efectos visuales incluidos en **Roll Cage** para aumentar la sensación de velocidad son tan ingeniosos y efectivos que no dudamos que en muy poco tiempo sean el modelo a seguir por otros títulos del género. Por citar algún ejemplo, la deformación de la línea de horizonte y del cielo en los giros y saltos, o el efecto de estela en los coches y elementos del escenario, son tan sumamente alucinantes y espectaculares que hacen que los

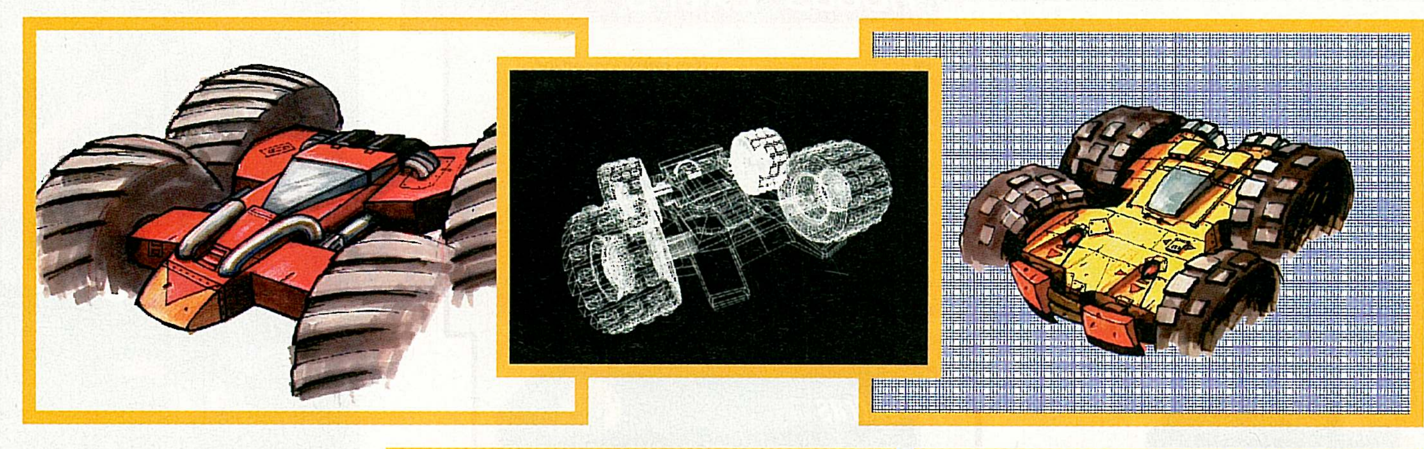
Muchos aspectos de Roll Cage serán todo un modelo a seguir por futuros títulos



*En esta imagen podéis ver el alucinante aspecto de uno de los 6 prototipos de **Roll Cage**. Estas auténticas bestias motorizadas son todo un alarde de manejabilidad.*



Making Of...







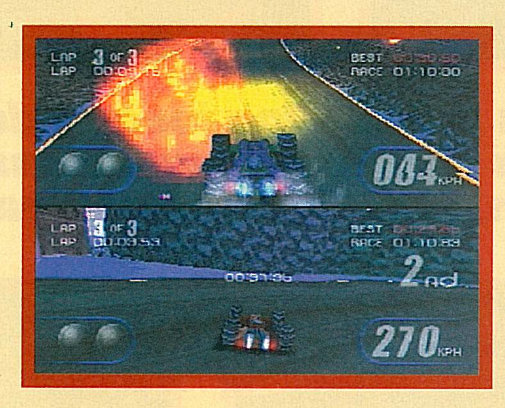
LAS ESFERAS AZULES

Anuncian la presencia de items como armas, escudos y turbos. Por desgracia, sólo puedes llevar dos.



En estas imágenes, robadas de la guantera de un Volvo plateado aparcado en el garaje de PSYGNOSIS, podéis observar algunos momentos del proceso de creación de ROLL CAGE. Sus programadores, ATD, emplearon casi un año y los mejores equipos para crear esta joya.

Dos Jugadores



En este tipo de juegos, en los que la conducción se ve acompañada por la acción a base de disparos, un buen modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida se nos antoja imprescindible. Aunque en ROLL CAGE esta modalidad sea algo parca en opciones o posibilidades de juego, su mecánica trepidante y su tremendo ritmo de juego harán que cualquier partida sea un verdadero espectáculo. Con armas como el misil que busca al primero, nadie puede estar seguro de ganar hasta cruzar la línea de meta.







vehículos, de lo más normalito que podáis ver, lleguen a parecer algo fuera de lo normal. Cuando vayáis por un túnel a 400 kilómetros por hora y, tras tocar las paredes, paséis a correr por el lateral o el techo, quedaréis sorprendidos al observar que todo ha girado sin un sólo tirón de esos que te ponen el estómago en la boca. En otros juegos, esa idea se traducía en ralentizaciones, saltos o en una pérdida total del sentido de la orientación. En ROLL CAGE, con un poco de *zoom* y un par de truquillos ópticos más, la cuestión se resuelve con



Modos Extra



1 *Para acceder a los Modos Extra deberemos ganar todas y cada una de las carreras de la liga.*

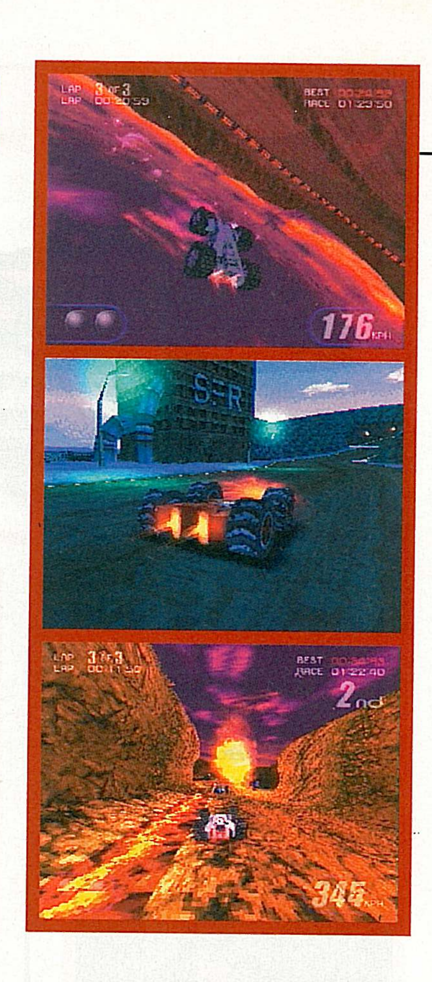
2 *Tras ese mensaje aparecerán los passwords que nos permiten participar en los duelos.*

3 *Una vez conseguidos, sólo tendréis que acudir a las opciones y activarlos. En esta beta sólo estaba disponible el modo espejo.*

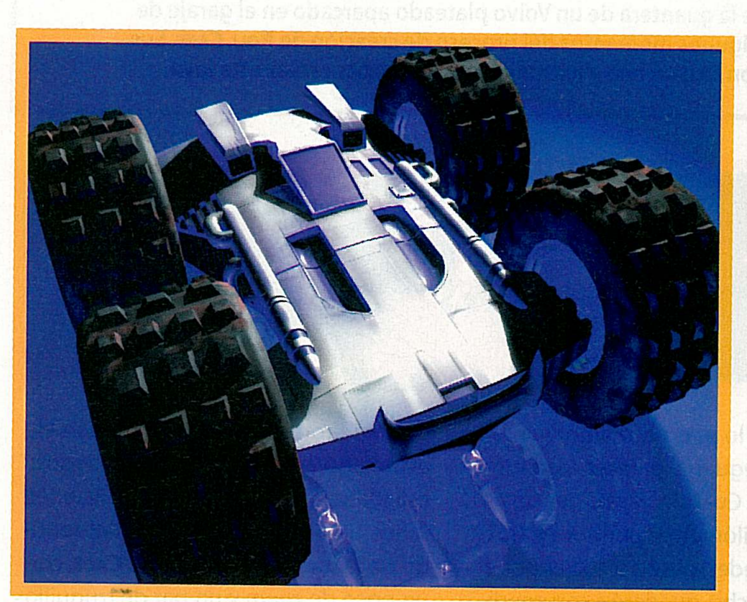




Para acceder a las otras ligas basta con quedar por delante del resto de competidores, pero para premiar a los más hábiles, si lográis ganar todas las carreras del campeonato, podréis acceder a los Duelos a Muerte. En esta versión no todos estaban disponibles.





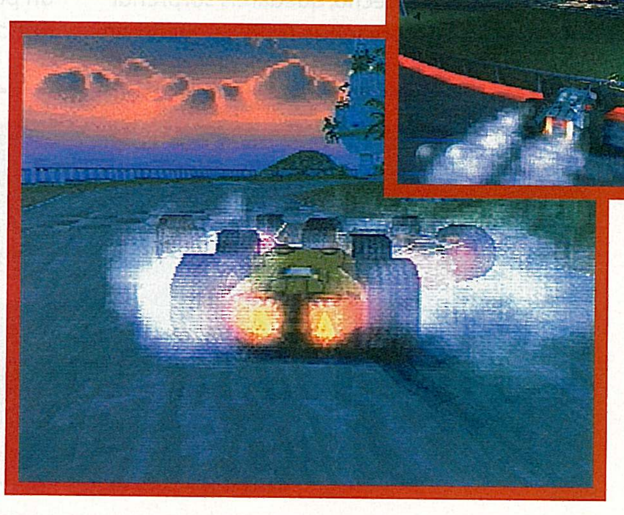






Si os gustan los juegos de coches con mucha velocidad y acción, Roll Cage es el ideal

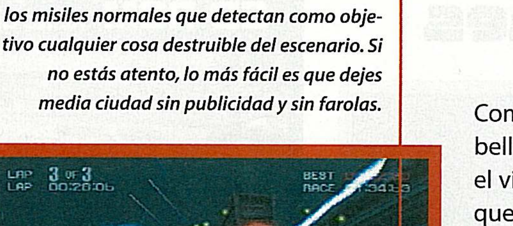
una calidad difícilmente descriptible. Aunque estas rutinas en realidad no sean del todo novedosas, al usarlas a toda velocidad y emplearlas al mismo tiempo, el resultado es mucho más potente, de esos que hacen inconfudible a un título entre todos los demás. Ese detalle, el lograr una imagen propia y absolutamente característa, es otra de las cosas que une a **Roll Cage** con el estilo y la personalidad de **Wipe Out**.



LOS EFECTOS *visuales que podréis ver en pantalla, puede que ya los hayáis visto en otras ocasiones, pero lo que es seguro es que no los habréis disfrutado en tanta cantidad, a esa velocidad ni todos al mismo tiempo. El resultado es alucinante. Para poder disfrutarlos en toda su medida lo más recomendable es que dejéis jugar a otro y os limitéis a mirar.*

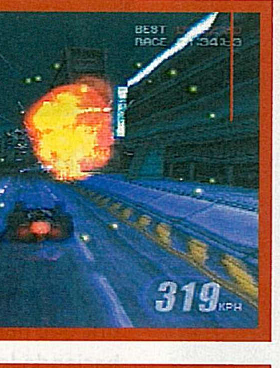
ROLL CAGE





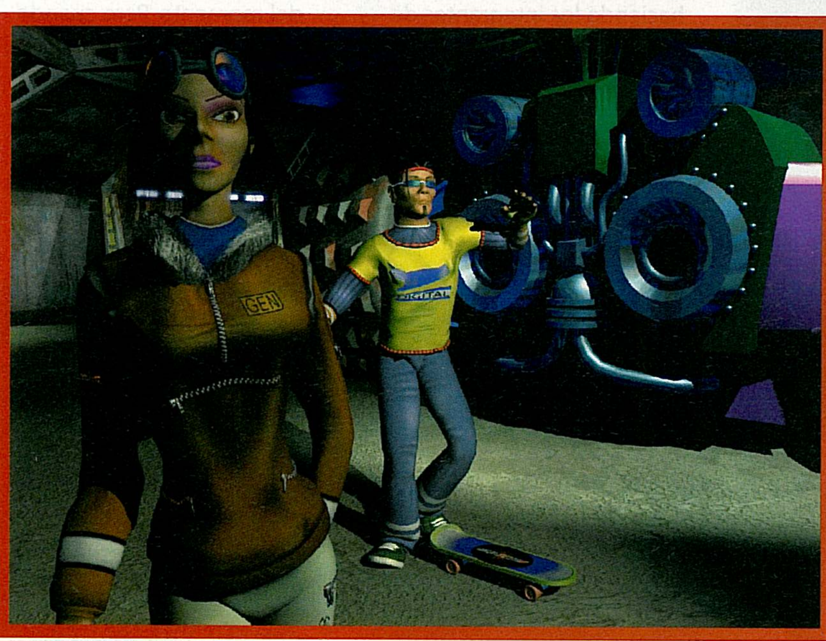
*AUNQUE muchas de las armas de **Roll Cage** son inteligentes, hay algunas que se pasan de listas. Nos referimos, en concreto, a los misiles normales que detectan como objetivo cualquier cosa destruible del escenario. Si no estás atento, lo más fácil es que dejes media ciudad sin publicidad y sin farolas.*

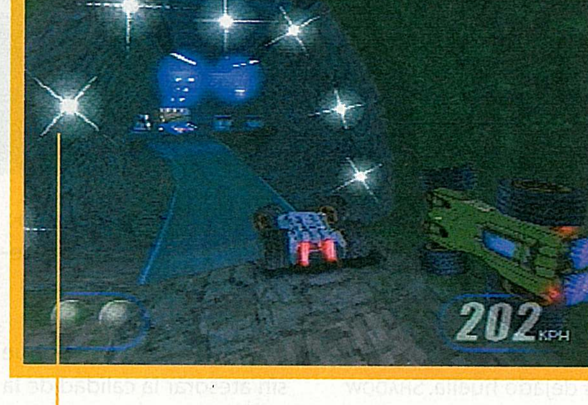




Como no sólo de técnica y belleza vive el hombre en el videojuego, os diremos que todo ese despliegue gráfico se ve acompañado por una extraordinaria jugabilidad, y todo hay que decirlo, bastante superior a la de Wipe Out. Por empezar por algún lado, aunque los coches tienen mucho carácter, también son muy manejables y con una respuesta realmente rápida que, en condiciones normales, nos sacará de la mayoría de los aprietos.

peonza volante capaz de desorientar al más pintado. Si a esto añadimos un trazado mucho más complejo (con saltos, desniveles pronunciados o giros súper cerrados) y la acción demoledora de nuestros rivales, comprobaremos que llegar primero o sexto puede depender casi tanto de la suerte como de nuestros reflejos o habilidad en el pilotaje. Todas esas cosas acaban por convertir a cada carrera en un emocionante cóctel a base de velocidad, pericia y emoción. Con eso, unos cuantos modos *extra*, una opción para dos jugadores simultáneos y una banda sonora de las que vuelven loco a **Doc**, creemos que nadie podrá resistirse al indudable encanto de **Roll Cage**, la última gran apuesta de PSYGNOSIS.







*EN OTROS JUEGOS los contrarios aprovechan los espacios más amplios para adelantarte. En **Roll Cage** no necesitan de esas «chorradas». Con una pared o un techo por el que rodar te pasarán como auténticas centellas.*

EL AUTENTICO artista del volante es aquél capaz de resolver con acierto problemillas como el de la imagen. A más de 200 por hora nuestro coche sale volando y los rivales aprovechan para disparar toda su munición. Hay veces que no sabrás ni por dónde ibas.







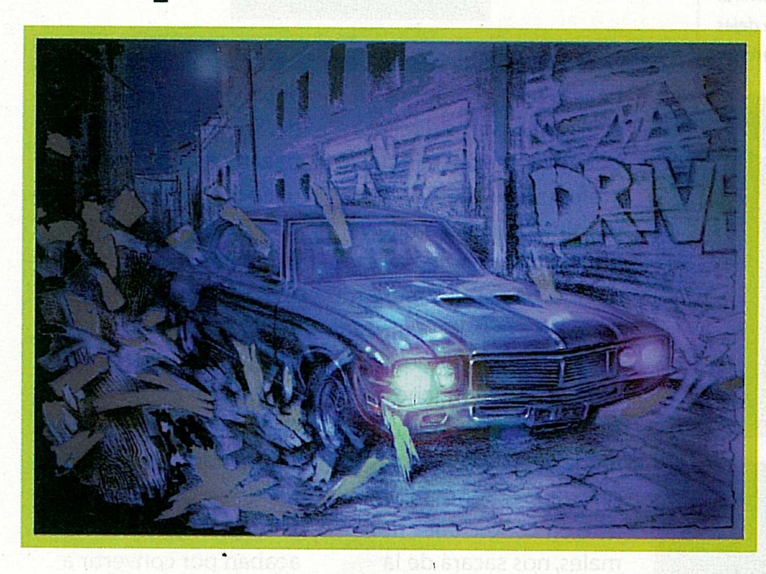
Dejando a un lado el tema de las armas, en los dos primeros circuitos de la liga inicial no existen apenas dificultades capaces de sorprender a un piloto familiarizado con este género. A partir de ahí la cosa cambia bastante. Cualquier contacto con un rival o un objeto del escenario puede convertir a nuestro vehículo en una

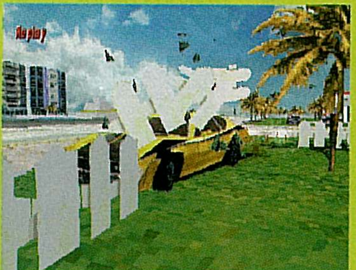
DE LUCAR

DRIVER

GTI
REFLECTIONS
CD ROM REINO UNIDO

Vuelven los 70 y las persecuciones




REFLECTIONS no es una compañía con un amplio catalógo a sus espaldas, pero cuando se ha puesto manos a la obra ha dejado huella. SHADOW OF THE BEAST marcó toda una época para los usuarios de ***AMIGA*** allá por 1989, y DESTRUCTION DERBY, uno de los primeros juegos en aparecer para ***PLAYSTATION***, ha sido uno de los títulos más laureados para esta consola, como demuestra el haber superado la barrera del millón de unidades vendidas en todo el mundo. La secuela, aunque sin atesorar la calidad de la primera entrega, se puede considerar también como uno de los mejores juegos de coches para los 32 *bits* de SONY. Por todo esto, no resulta extraño que, ante la aparición de la nueva criatura de este grupo, haya surgido una gran expectación. El pasado 11 de Enero tuvimos la oportunidad de visitar sus oficinas en la ciudad de **Newcastle** y descubrir qué han estado haciendo los integrantes de REFLECTIONS hasta la fecha. La versión de **DRIVER** que vimos se encuentra aproximadamente a un 75% de desarrollo, pero fue suficiente para dar un veredicto más que favorable sobre el juego. Al principio sólo se nos permitió contemplar las espectaculares repeticiones, en las que ya es posible apreciar que la dinámica y el comportamiento del coche son de los más avanzados del momento. Pero cuando juegas a **DRIVER** te das cuenta hasta qué punto REFLECTIONS ha conseguido reunir la espectacularidad de las persecuciones de coches en la pantalla grande con un

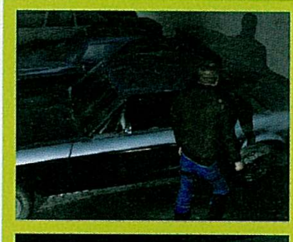


*El tráfico en las cuatro ciudades representadas en **DRIVER** será una constante a tener en cuenta. Un pequeño descuido puede llevar la misión al traste.*



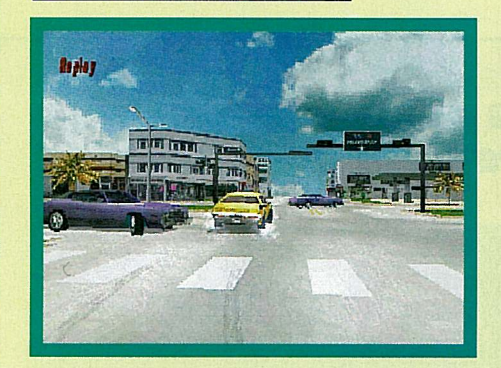


Intro

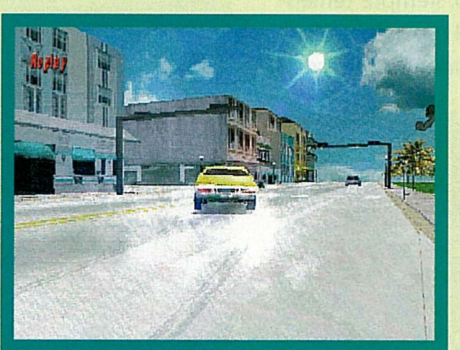





A la Caza







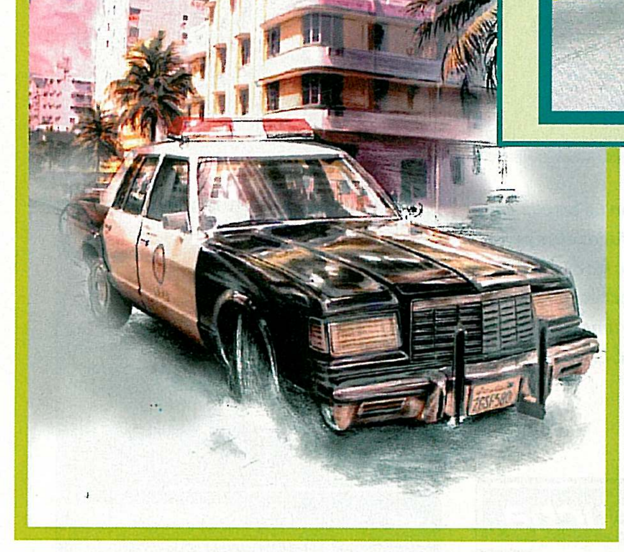
Entre los «trabajitos» que nos encargará la mafia tendremos que perseguir a ciertos tipos hasta impactar contra su vehículo para cumplir el objetivo.



Realismo y acción se dan la mano en la obra de REFLECTIONS

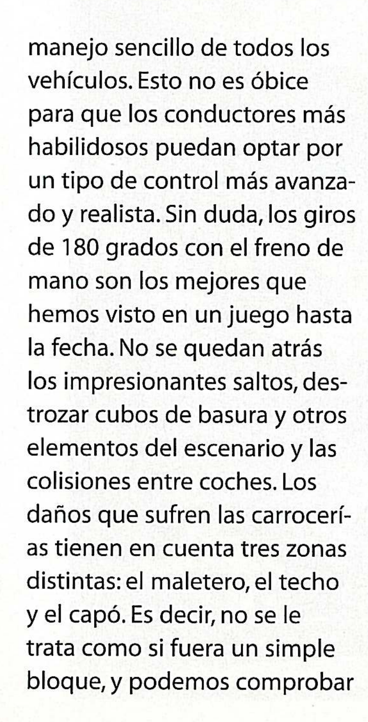


REFLECTIONS ha conseguido que las colisiones sean vividas como en la realidad, al incluir daños en varias zonas del coche.



Esta es, tan sólo, una pequeña muestra del magnífico trabajo realizado por los diseñadores y grafistas, que con su ingenio y maestría han dado vida al apartado gráfico de DRIVER.

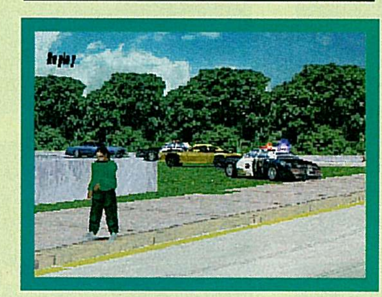




manejo sencillo de todos los vehículos. Esto no es óbice para que los conductores más habilidosos puedan optar por un tipo de control más avanzado y realista. Sin duda, los giros de 180 grados con el freno de mano son los mejores que hemos visto en un juego hasta la fecha. No se quedan atrás los impresionantes saltos, destrozar cubos de basura y otros elementos del escenario y las colisiones entre coches. Los daños que sufren las carrocerías tienen en cuenta tres zonas distintas: el maletero, el techo y el capó. Es decir, no se le trata como si fuera un simple bloque, y podemos comprobar el alucinante resultado final. Por supuesto, no se trata de un adorno, porque servirán para valorar la vida que le queda a nuestro coche. El apartado gráfico también se ha centrado, y de forma muy especial, en recrear cuatro ciudades americanas en las que transcurrirá toda la acción del juego. Dos diseñadores de REFLECTIONS viajaron a **Nueva York**, **San Francisco**, **Los Angeles** y **Miami** para fotografiar y grabar en vídeo los escenarios que aparecerían en DRIVER. Gracias a esto podemos encontrar representados los lugares más significativos de estas urbes: Time's Square en



Persecución



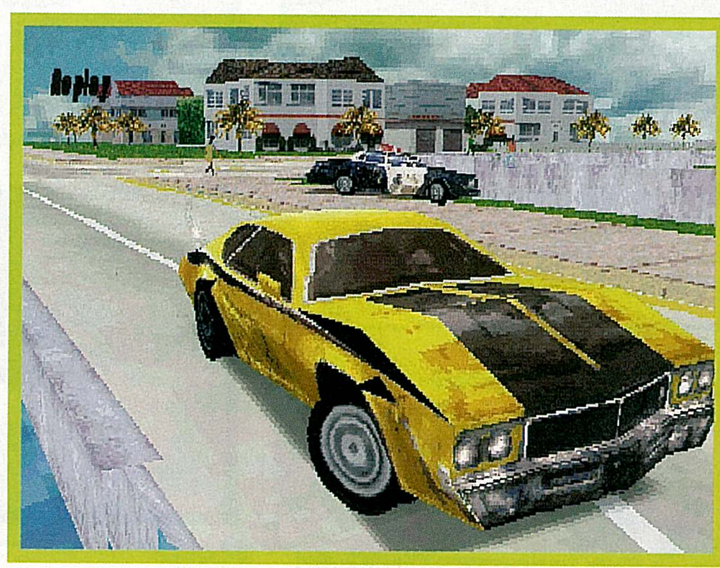




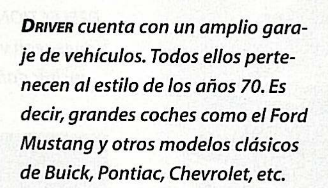
Tanner, a pesar de ser un policía infiltrado, tendrá que huir de sus propios compañeros mientras trabaja para el crimen organizado. Os puedo asegurar que la «pasma», en DRIVER, es persistente y que tendréis que emplear toda vuestra habilidad para darles esquinazo.

Nueva York, el Golden Gate y China Town de **San Francisco**, Ocean Drive de **Miami** o el Teatro Chino (donde los famosos ponen sus manos) en **Los Angeles**. Hasta tal punto ha llegado la similitud que un periodista norteamericano que vio el juego fue capaz de reconocer el camino desde la posición en que se encontraba hasta el centro de la ciudad en **Miami**. Puede parecer sorprendente, pero es que cada escenario cuenta entre 30 y 50 kilómetros de calles y 150.000 edificios. Tanner, el protagonista, gozará de total libertad para recorrer las avenidas, parques y callejones a su antojo, siempre teniendo cuidado del resto del tráfico para evitar accidentes innecesa-

Las ciudades han sido recreadas con fidelidad





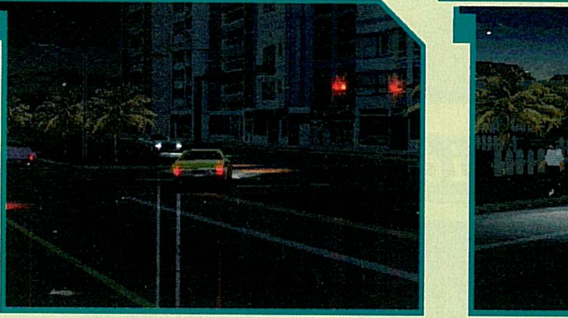


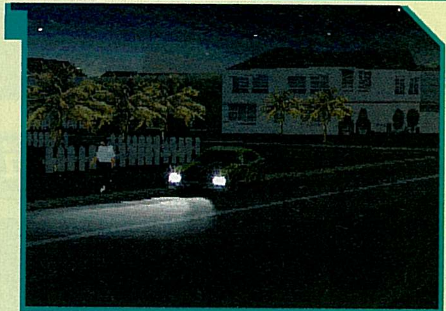
Driver *cuenta con un amplio garaje de vehículos. Todos ellos pertenecen al estilo de los años 70. Es decir, grandes coches como el Ford Mustang y otros modelos clásicos de Buick, Pontiac, Chevrolet, etc.*





Conducción Nocturna







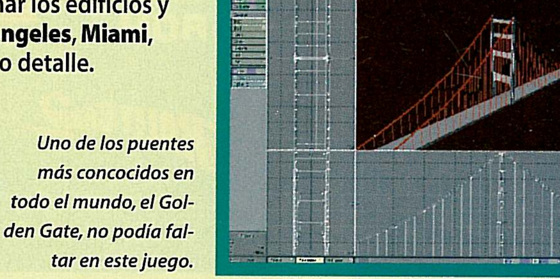


Un claro ejemplo de la gran calidad técnica de **Driver** lo encontramos en las fases nocturnas. Cuando comienza a llover y ha pasado un rato, las luces de los coches y de la iluminación viaria se reflejarán, ante nuestro asombro, en el pavimento.

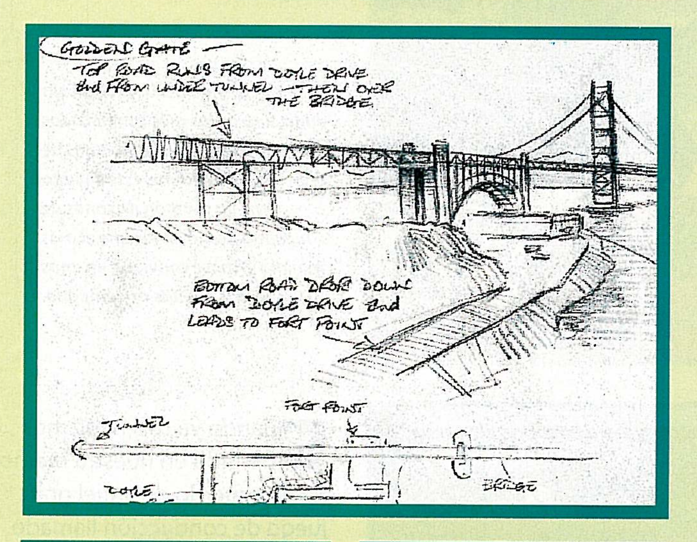


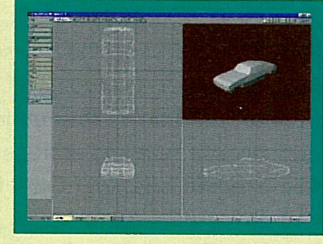
Diseño

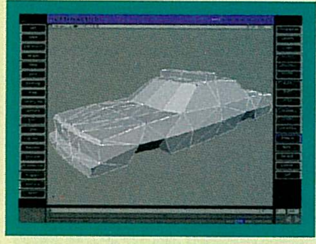
Horas de vídeo y miles de fotografías han servido para que REFLECTIONS pueda plasmar los edificios y monumentos más famosos de **Los Angeles, Miami, Nueva York** y **San Francisco** con todo detalle.

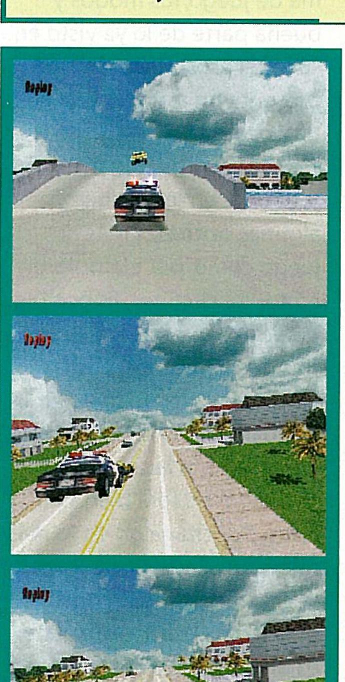


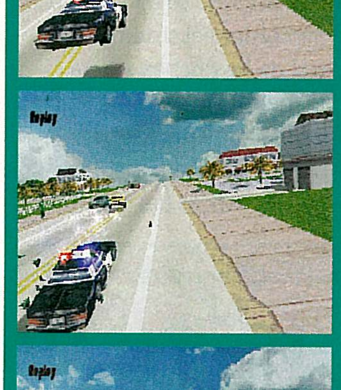
Uno de los puentes más concocidos en todo el mundo, el Golden Gate, no podía faltar en este juego.









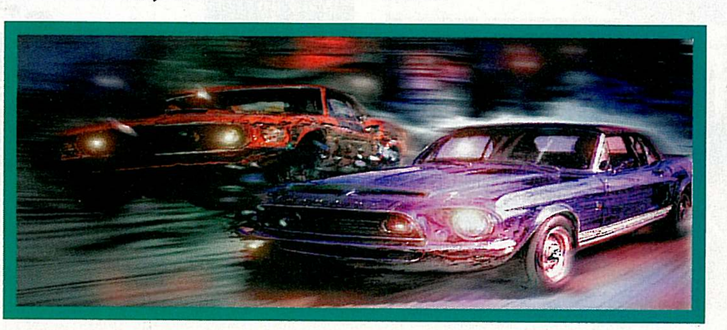


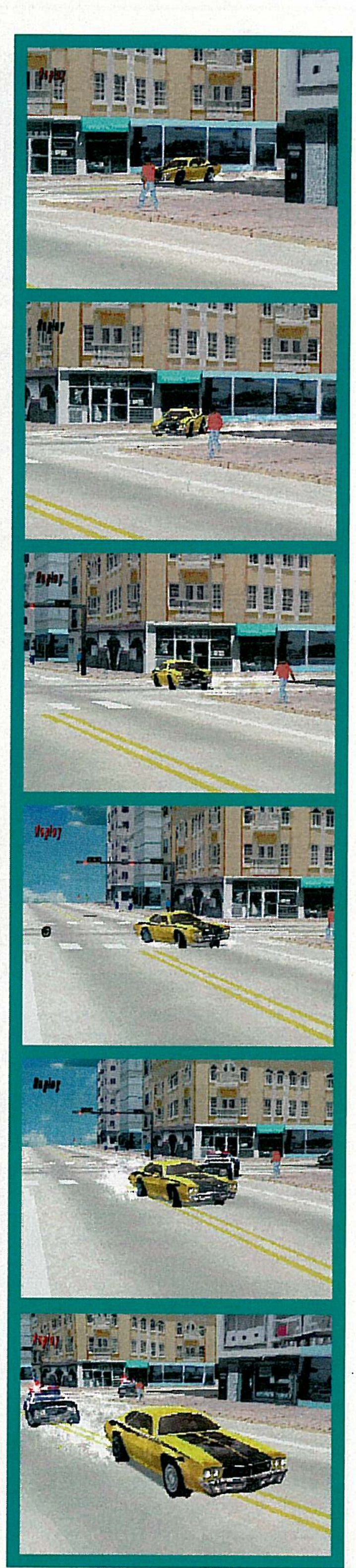


Driver permite editar las repeticiones de cada una de las misiones como si de una película de acción se tratase.

rios. Las 30 misiones, aproximadamente, con las que contará **Driver** prometen ser variadas y nos irán desvelando las peripecias del joven policía infiltrado en la mafia con secuencias en *Full Motion Video*. Durante el juego será posible seleccionar de 10 a 14 vehículos (aún no lo han decidido) y tres modos de juego. Las condiciones atmosféricas también están presentes, y la lluvia y la nieve se moverán al antojo del viento. REFLECTIONS ha dotado al juego de un *look* años 70 y una banda sonora acorde con esa época. Ahora sólo resta esperar hasta finales de Marzo para poder disfrutar con él.

R. DREAMER





En Driver el jugador tiene total libertad de movimientos. Cada ciudad tiene unas 30 millas de calles y 150.000 edificios.

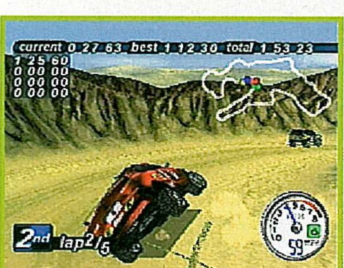
RALLY CROSS 2

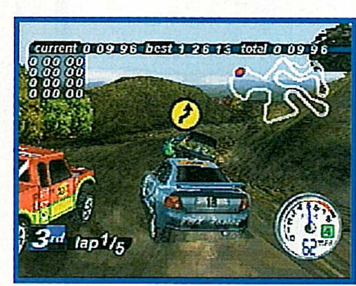
S.C.E.A.
989 STUDIOS
CD ROM
EE.UU.

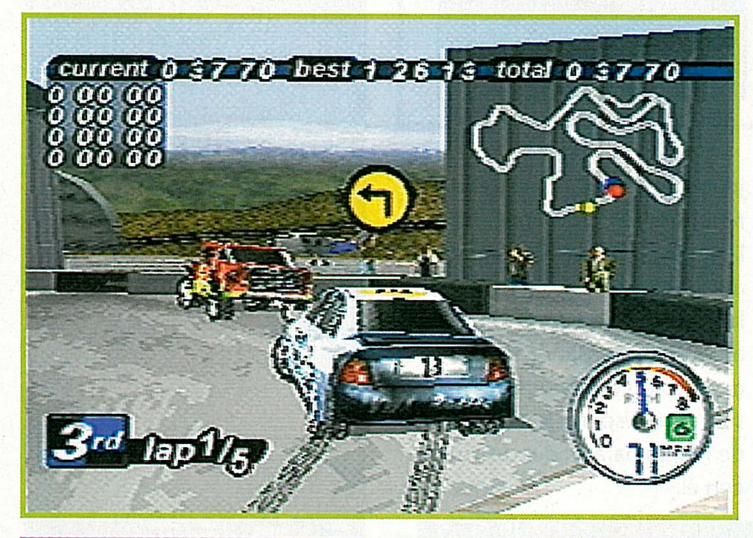
Saltos mortales en todoterrenos



El recorrido del bosque es, sin duda, uno de los más complicados de todo **Rally Cross 2.** *Además de un tamaño enorme, este circuito tiene un montón de zonas de máximo riesgo en las que el más mínimo error se convierte en unas cuantas vueltas de campana.*











Cuando ya casi habíamos perdido en nuestra memoria el recuerdo de aquel gran juego de conducción llamado Rally Cross, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA y sus programadores de moda, 989 STUDIOS, acaban de sorprendernos con esta segunda entrega. Como recordaréis, Rally Cross fue uno de los pioneros en transladar las carreras al mundo de los todoterrenos, y lo más curioso es que, a pesar del tiempo transcurrido, sigue siendo de lo mejor en su categoría. Aunque podría considerarse como una continuación (comparte el esquema de juego, los modos y buena parte de lo ya visto en su antecesor), **Rally Cross 2** presenta un aspecto gráfico un poco más acabado en los escenarios y mucho más contundente en los coches y algunas opciones más de juego como, por ejemplo, el editor de circuitos. Es posible que estos mínimos cambios, tras dos años entre ambas versiones, puedan parecer un tanto insuficientes, pero sobre la pista la sensación que tendréis será bien diferente. Por citar algo de lo más relevante, **Rally Cross 2** aprovecha al máximo las posibilidades del *Dual Shock,* y ésta es una cuestión importante si tenemos en cuenta que en esta entrega se ha retocado muchísimo el sistema de control de los coches. Ahora el manejo es mucho más rápido y sensible, y parece perfectamente estudiado para las características del control

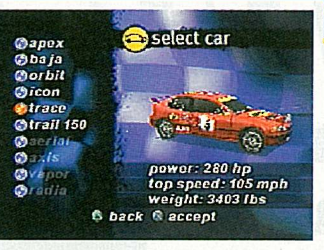


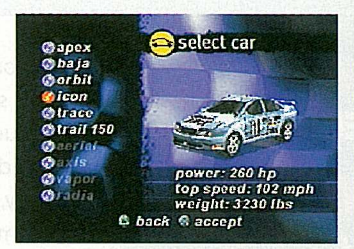


Uno de los detalles más logrados de **Rally Cross 2** *son las salpicaduras de barro sobre las carrocerías. Ya estaba en el otro, pero no tan logrado.*

Siete Coches Extra

Al principio sólo podremos elegir entre tres coches para competir. estos prototipos están bien, pero no tienen nada que ver con los que aparecerán tras ganar el campeonato. estos tres cacharros de las pantallas de la derecha, son ya unas máquinas realmente salvajes. Los otros cuatro son todo un misterio.

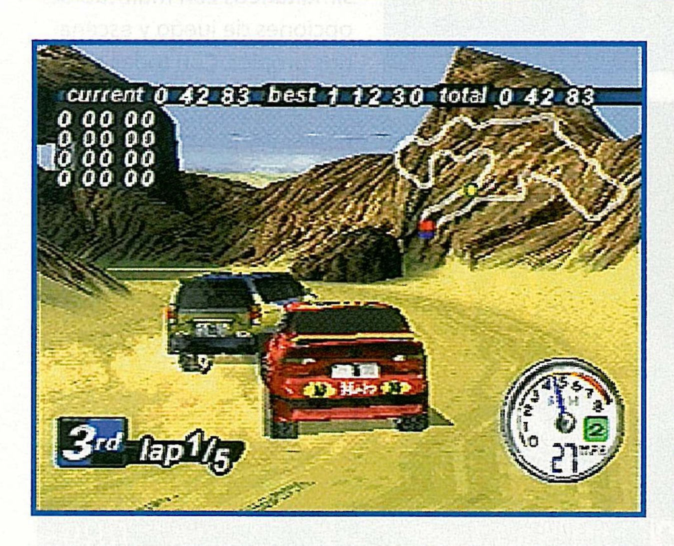








Una de las novedades más curiosas de ***Rally Cross 2*** *es ésta, con la que podremos cambiar el color de nuestros coches. Aunque un tanto limitada en sus opciones, los resultados pueden ser realmente interesantes.*





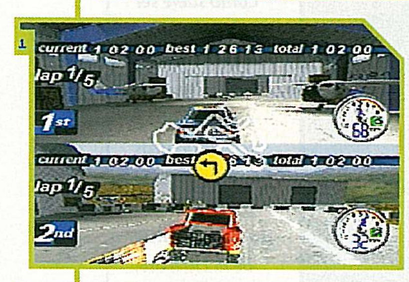


La versión Pal de Rally Cross 2 será mucho más veloz y complicada que la americana

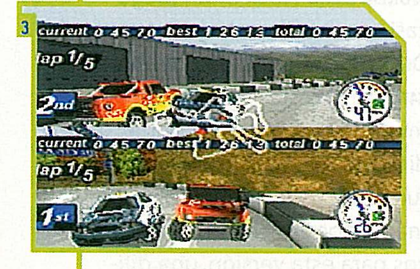


Dos Jugadores a la vez

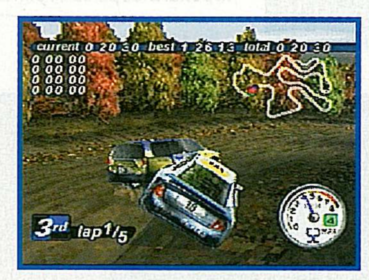
El que crea que la diversión se acaba al machacar a la máquina, que espere a cantar victoria hasta probar el modo para dos jugadores simultáneos. La «mala leche» de la máquina será una cosa de niños si topáis con un buen compañero de viaje. con un poco de habilidad a la hora de chocaros, las carreras serán eternas.

1 

2 

3 

1 Lo mejor de este modo es que se mueve a la misma velocidad que el individual y con una suavidad notable.
2 Cuenta con las mismas perspectivas que el modo normal, incluyendo la que nos permite una visión frontal.
3 Es una pena que no hayan incluido la posibilidad de elegir entre pantalla partida vertical u horizontal.







Como ya ocurriera en la primera parte, en este juego podremos disfrutar de algunos vuelos realmente salvajes. El problema es que aquí la velocidad es mucho mayor.

analógico. Otros temas interesantes de **Rally Cross 2** es que cuenta con un número mayor de circuitos (y sin ningún parecido a los de la primera parte), tiene más coches, se pueden ajustar los diferentes componentes del vehículo e incluso cambiar algunos aspectos en las carrocerías. Con todos estos detalles creemos que **Rally Cross 2** puede ser la mejor alternativa al mejor del género: Rally Cross. **DE LUCAR**

DUKE NUKEM ZERO HOUR

Una nueva cara de Duke en N64

GT INTERACTIVE
3D REALMS
96 MEGAS
Reino Unido

Los escenarios encuadrados dentro del **Londres** de **Jack el Destripador** son lo mejor del juego. Su tenebrosa atmósfera te pondrá los pelos de punta.



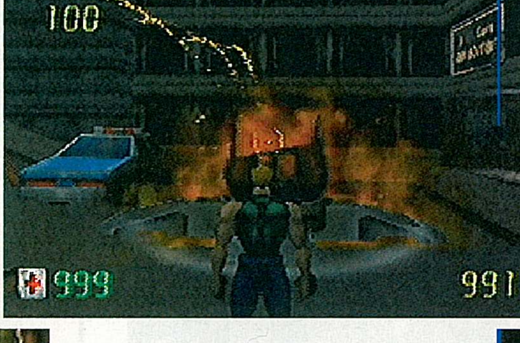




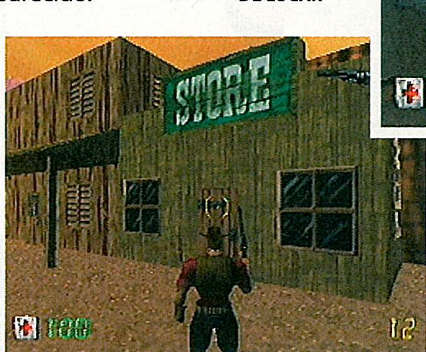
Como suele ser tradicional, aquí también encontraréis guiños con contenido sensual y otros con motivos de la vida real como la Estatua de la Libertad.

Como en su día ocurriera con DUKE NUKEM TIME TO KILL para ***PLAYSTATION***, **DUKE NUKEM ZERO HOUR** para ***NINTENDO 64*** abandona su formato clásico en perspectiva subjetiva y se pasa al bando de juegos como TOMB RAIDER con el protagonista en primer plano. Este cambio, que al principio puede hasta resultar algo extraño para los fanáticos de la saga, dota a DUKE NUKEM de un aspecto mucho más atractivo y, al mismo tiempo, le proporciona el esquema ideal para afrontar nuevos elementos más típicos de las aventuras o del género de plataformas. Lo curioso es que esta transformación física y estructural no ha afectado ni a la esencia ni al espíritu provocador de cualquier DUKE NUKEM pasado y **DUKE NUKEM ZERO HOUR** vuelve a ser todo un ejemplo de jugabilidad. Dejando a un lado la consabida censura de NINTENDO, un poderoso filtro que elimina cualquier atisbo de contenido sexual o buena parte de excesos en materia de violencia, **DUKE NUKEM ZERO HOUR** es un juego casi tan crudo y salvaje como DUKE NUKEM TIME TO KILL de ***PLAYSTATION***. Por resumir de algún modo lo que vais a encontrar, os diremos que es divertido, contundente en la acción, con unos mapeados inmensos y exclusivos para esta versión, una dificultad bastante elevada, un control sencillo y muy manejable, cuenta con una gran variedad de enemigos y armas, y, como viene siendo constumbre, un apasionante modo para varios jugadores simultáneos con multitud de opciones de juego y escenarios propios. Con todas estas

Nada más empezar vuestro recorrido llegaréis a esta curiosa habitación. Tras acabar con los lagartos que os atacarán, echad un ojo a los carteles de la sala. Uno, el mejor, se mete con la nariz operada de **David Hasselhoff**, el de El Coche Fantástico. El otro, con Turok.



virtudes, y otras muchas que no hemos podido disfrutar al ser ésta tan sólo una versión *beta*, suponemos que **Duke Nukem Zero Hour** volverá a deleitar a los fieles de la saga y, por qué no, también a todos aquellos que gusten de la acción sin mesura y aún no se habían acercado a uno de los grandes de todos los tiempos. Lo que sí podemos asegurarle a cualquiera es que sudará auténtica tinta china para acabárselo. Debe haberlos más duros, pero en consola no recordamos nada parecido. **DE LUCAR**

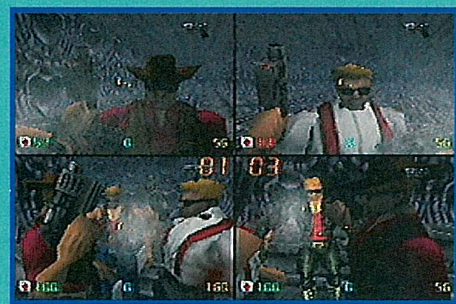




Esta entrega será aún más difícil que la de PlayStation

Multiplayer





Aunque la calidad de los escenarios es muy inferior que la del modo normal, esta opción para varios jugadores simultáneos es bastante divertida.

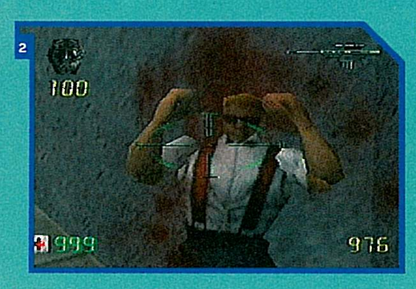




Telescópica

Aunque no sea nada nuevo, el rifle de mira telescópica es una de las armas más gozosas. Podrás «cazar» desde una distancia realmente considerable.





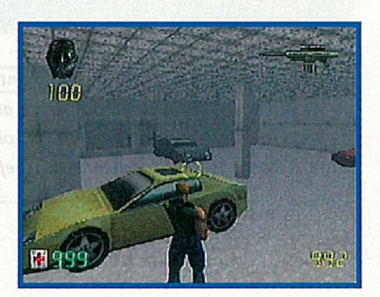


1 Casi todas las víctimas «encuestadas» con este arma caen al primer disparo y no hacen más declaraciones.

2 Podrás verles hasta el blanco de los ojos e incluso el marrón verdoso de las encías sangrantes.

3 Aunque parezca que te está enseñando el anillo de pedida, este lagartón picaruelo te dispara al entrecejo.





SUPER NUEVO

KINGSLEY

PSYGNOSIS

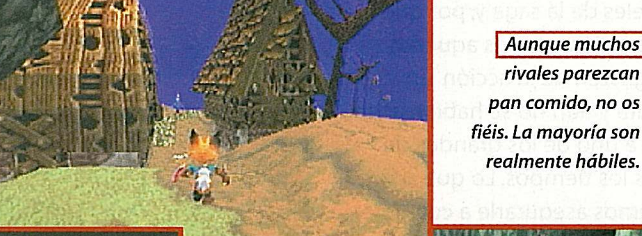
PSYGNOSIS

CD ROM

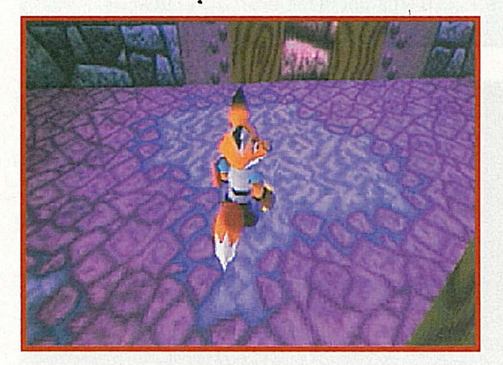
Reino Unido

Este zorrito puede ser el Rey

Las primeras noticias de **KINGSLEY** nos llegaron a través de unas impresionantes imágenes de un vídeo mostrado por PSYGNOSIS durante la presentación de F1´98. A la salida de la sala no tardamos ni un sólo minuto en preguntar a los responsables de la compañía en nuestro país por el nombre y la fecha de salida de aquel alucinante juego del zorrillo que, sin exageraciones, no tenía nada que envidiar a S. MARIO 64 o SPYRO. Para desilusión nuestra, para gozar de aquel magnífico espectáculo llamado **KINGSLEY** había que esperar hasta Marzo o Abril del 99. El tiempo pasa, y desde hace unas semanas ya podemos disfrutar de esta sensacional y cuidadísima aventura 3D que, de momento, es sólo una versión *beta,* pero que apunta maneras de auténtico bombazo. Gráficamente, **KINGSLEY** se encuentra entre lo mejorcito del género en ***PLAYSTATION***, con un diseño casi de dibujos animados, deslumbrante y súper colorista. La variedad y calidad de los escenarios es simplemente colosal y, por fortuna, se ve secundada por un extenso y particularísimo reparto con varias decenas de personajes. Para que nada desentone, los programadores de PSYGNOSIS han dotado a la aventura de una intere-



Aunque muchos rivales parezcan pan comido, no os fiéis. La mayoría son realmente hábiles.



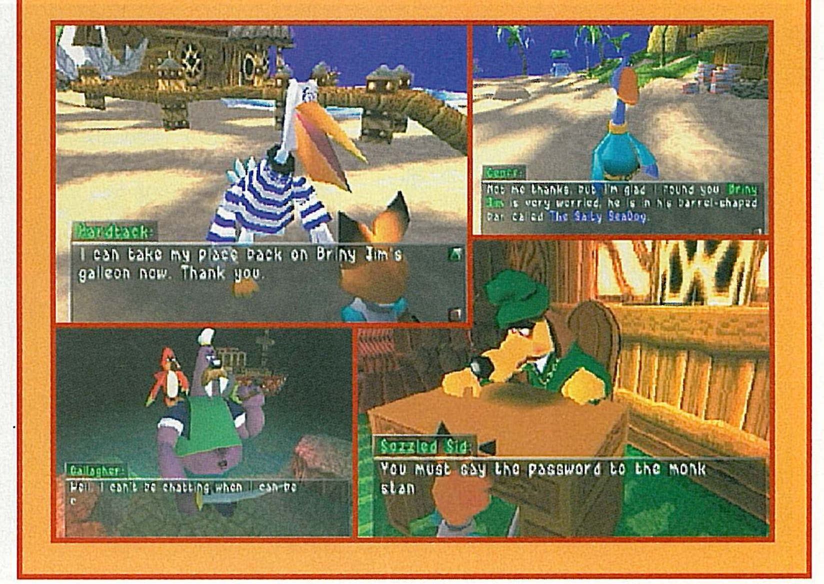




Uno de los aspectos más impresionantes de ***KINGSLEY*** *es que a pesar de su enorme calidad gráfica y abundancia de detalles, todo se mueve con una suavidad absolutamente asombrosa. Junto con* ***SPYRO***, *es uno de los mejores en este apartado.*

Textos en Español

Como es habitual en todos los juegos de PSYGNOSIS, los textos llegarán traducidos al castellano. Las voces de los personajes no lo necesitan al ser sonidos guturales, como los de BANJO KAZOOIE.



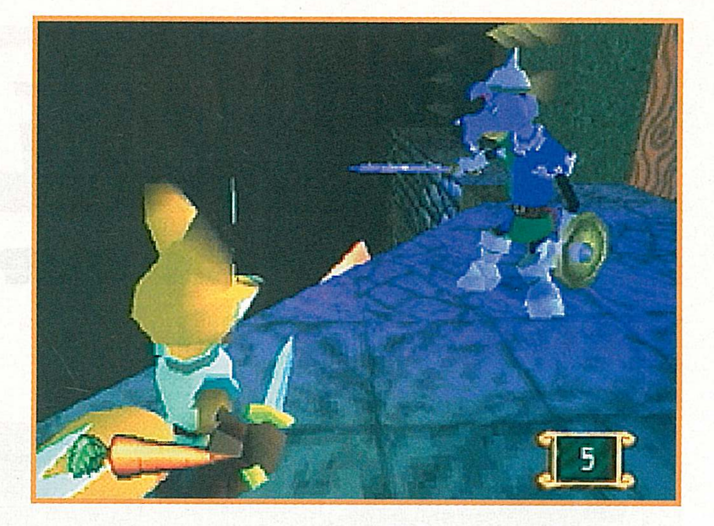
Algunas Claves



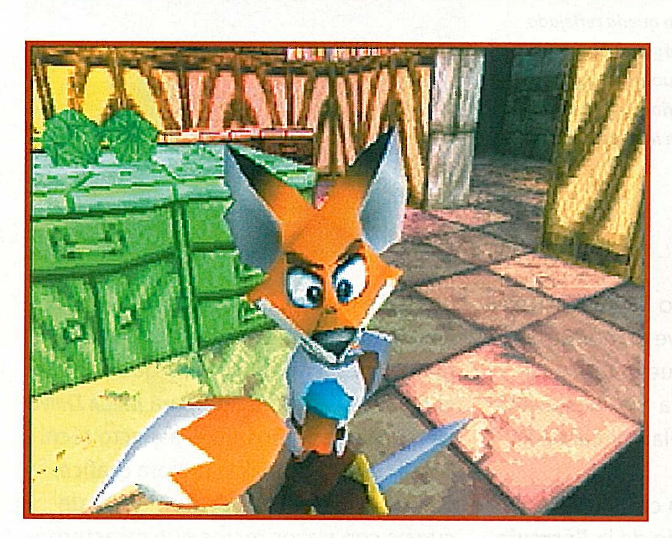


En un juego con unas dimensiones tan considerables como las de **Kingsley**, son muchas las cosas a tener en cuenta, pero hay algunas más importantes que otras. Como sería imposible citar todas, nos limitaremos a tres asuntos que con el tiempo tienen cierta trascendencia.

1. *Desde determinados puntos del mapa podrás pasar a otras zonas sin necesidad de recorrerlo a pie.*
2. *Algunos resortes y trampas, como el monstruito de la pantalla, cobran vida al recolectar los items.*
3. *Muchos elementos de plataformas aparecen combinados con enemigos. Lo mejor será evitar la pelea.*

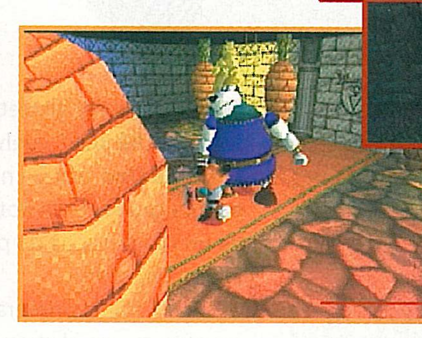


Aunque aún no está terminado, por lo visto hasta ahora estamos seguros de que será un bombazo



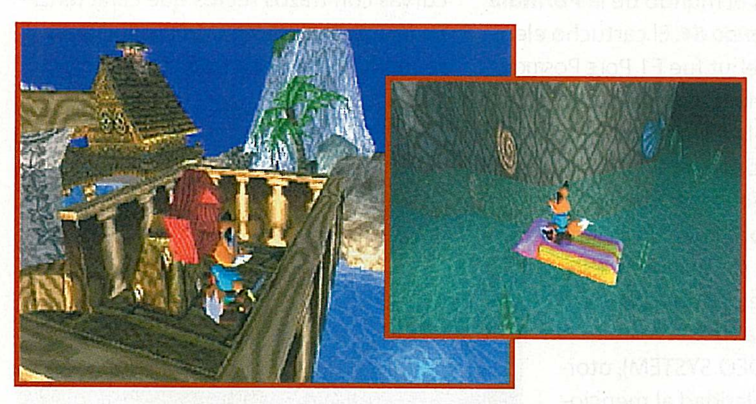
Las zonas con dificultades típicas de los juegos de plataformas son abundantes, pero no demasiado complicadas. Con un poco de pericia y paciencia serán historia.

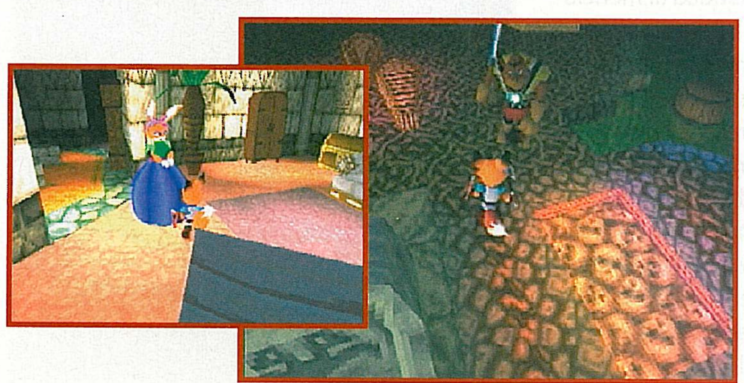




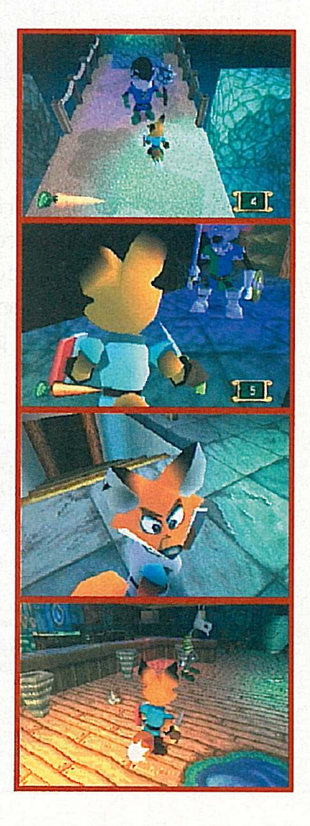
Este gigantón osezno será nuestro maestro en el arte de emplear las armas. Luego te forrarán igual, pero tu haz como si aprendes.







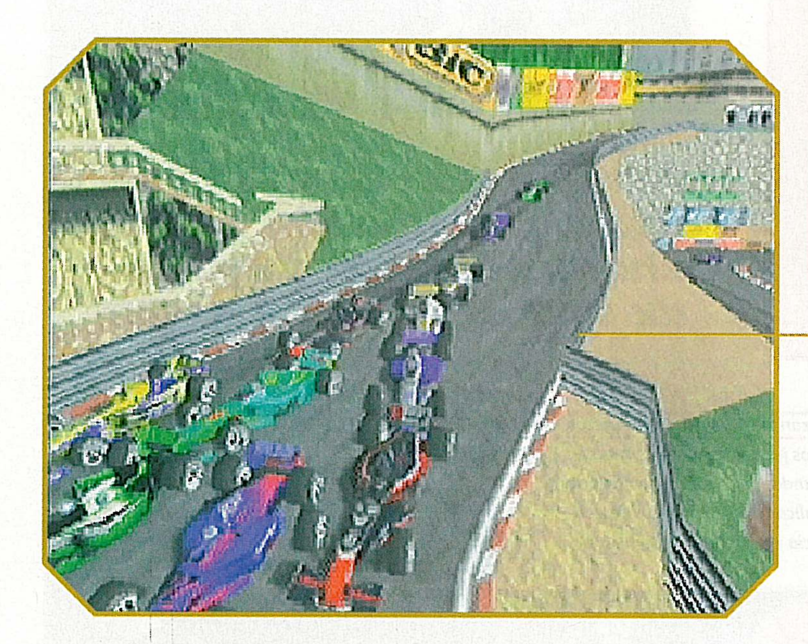
sante mezcla de elementos de habilidad y acción con el típico desarrollo de buscar objetos o hablar con todos los protagonistas. El resultado es tan bueno que estamos seguros que encandilará tanto a los amantes de los juegos de plataformas en 3D como a los fanáticos del clásico esquema de las aventuras. Si no hay cambios de última hora, **Kingsley** llegará a **España** con sus textos traducidos al castellano y con una de las mejores bandas sonoras que podáis escuchar. De momento, es todo lo que podemos contaros de una de las grandes sorpresas de este año recién inagurado. Si no cometen un crimen parecido al de O.D.T., que era bueno y lo estropearon, estaremos ante un nuevo clásico de las aventuras de plataformas. **DE LUCAR**



MONACO GP RACING SIMULATION 2

Agárrate que vienen curvas

UBI SOFT
UBI SOFT
96MEGAS
FRANCIA



El mundo de la **Fórmula Uno** queda reflejado en imágenes. Las máximas cuotas de espectacularidad se alcanzan con las repeticiones.



La mejora gráfica se deja notar especialmente en el apartado gráfico. La sensación de velocidad es mucho mayor que en F1 Pole Position 64.

Pilotos

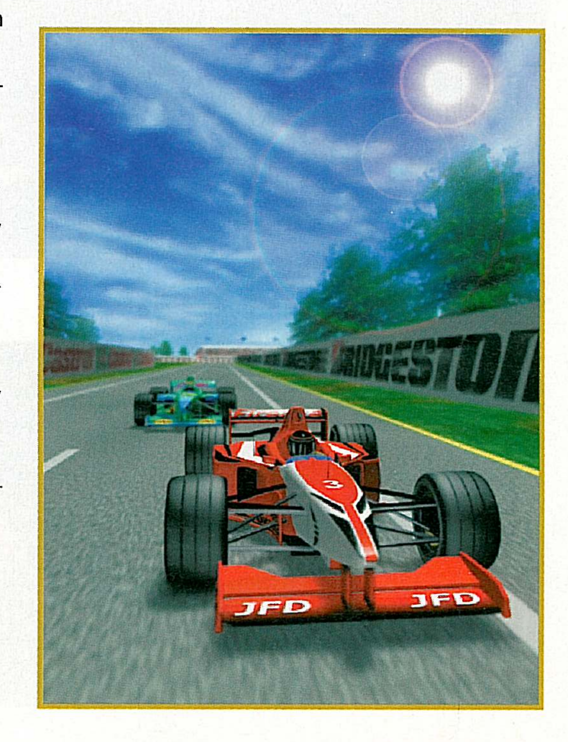


Para esta ocasión los productores no han podido obtener la licencia oficial de la federación internacional de automovilismo. esta circunstancia hace que, desgraciadamente, ni los pilotos ni las escuderías sean reales.



Después del discreto F1 Pole Position 64, UBI SOFT vuelve al mundo de la **Fórmula Uno** con un nuevo título. La mejora gráfica es la nota más destacada de un juego capaz de plantar cara a F1 World Grand Prix.

UBI SOFT fue la primera compañía en aventurarse en el mundo de la **Fórmula Uno** para ***Nintendo 64***. El cartucho elegido para este debut fue F1 Pole Position 64, un programa que utilizaba un título similar a las diferentes versiones aparecidas para las consolas de 16 *bits*. Sin llegar a ser un programa redondo, la condición de ser el único simulador de este tipo disponible para ***Nintendo 64***, hasta la llegada de F1 World Grand Prix (VIDEO SYSTEM), otorgó cierta popularidad al mencionado juego. La nueva situación, con la aparición de competencia, ha hecho necesario multiplicar los esfuerzos en busca de un programa con mayor calidad técnica. El resultado es **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2**, con el que se busca plantar cara al programa de VIDEO SYSTEM. Lo primero que sorprende es que, con el título, no se da continuidad a la serie, incluyendo el nombre del circuito de **Mónaco**. De todas formas, el juego no tiene nada que ver con el Monaco GP aparecido para ***Mega Drive*** hace más de 6 años. En el aspecto técnico, destaca la palpable mejora gráfica, suavizando el efecto de formación de curvas con trazos rectos que caracterizaba la anterior entrega. En las opciones se mantiene la línea tradicional, incorpo-





CIRCUITOS *Son similares a los que componen el campeonato, tanto en el trazado como en muchos de los elementos que los rodean.*

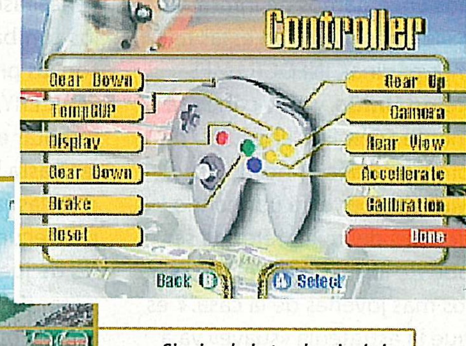




La no inclusión de pilotos y circuitos reales es uno de los handicaps del programa







Siguiendo la tendencia de la anterior versión para Nintendo 64, el control de los vehículos es mucho más sencillo que en las entregas creadas para los 16 bits.

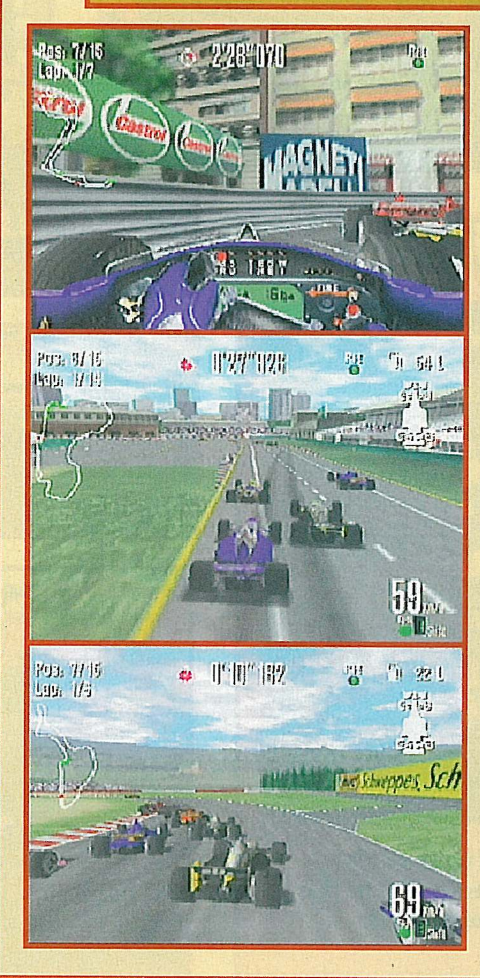


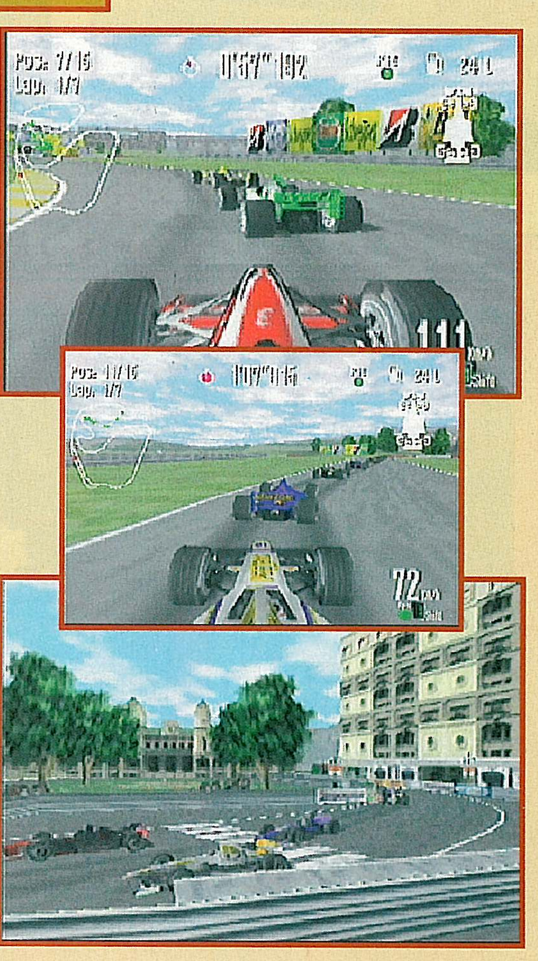


Los boxes ofrecen la posibilidad de reparar los daños sufridos por el coche, o adaptarlo a las condiciones atmosféricas.

rando una amplia variedad de posibilidades controlables. Sin embargo, para esta ocasión no se cuenta con la licencia de la **FIA**, lo que impide recoger las escuderías y pilotos reales. De todas formas se incluye un editor que permite, a los más aficionados, la creación de los pilotos. A la espera de los últimos retoques y de la incorporación de menús en español, el cartucho analizado tiene condiciones para estar en los primeros puestos de la parrilla de salida del disputado género de la simulación de F1 en ***N64***. **CHIP & CE**

Cámaras variadas





ASTERIX

¡¡Por Tutatis!!

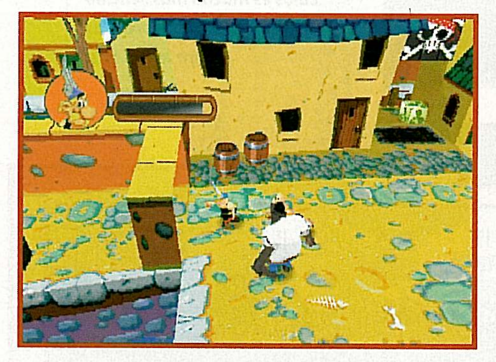
INFOGRAMES

SORCERY

CD ROM — **Francia**

Asterix y su inseparable compañero de aventuras, Obelix, están cada vez más cerca de aparecer definitivamente en PLAYSTATION. Como ya nos encargamos de informaros hace unos meses en estas mismas páginas, INFOGRAMES **Reino Unido**, y más concretamente SORCERY, el equipo de programación afincado en **Manchester**, está ultimando los detalles del que pretende ser uno de los juegos preferidos de los más jóvenes de la casa. Y es que la estrategia «suave» va a ser la gran protagonista de este ASTERIX, un juego que intentará servir como perfecta iniciación a la estrategia para los usuarios más pequeños de PLAYSTATION. Un sencillo mapa sobre el que mover las tropas (al estilo RISK) y varias fases de plataformas para los combates más destacados, son las principales apuestas de SORCERY/INFOGRAMES para intentar encumbrar a este ASTERIX hasta lo más alto. Estas últimas, las fases de plataformas, nos recuerdan notablemente a las de juegos como LUCKY LUKE, a pesar de que los equipos de programación y las herramientas de desarrollo utilizadas para cada proyecto son totalmente diferentes. De cualquier modo, lo más importantes es que SORCERY ha conseguido recrear (aparentemente) la esencia del cómic original, con unos escenarios que, a pesar de cobrar vida en forma de tres dimensiones, aportan una similitud visual más que considerable con respecto a

PUÑETAZO
Este tipo de cosas son las que a uno le apetece hacer de vez en cuando.



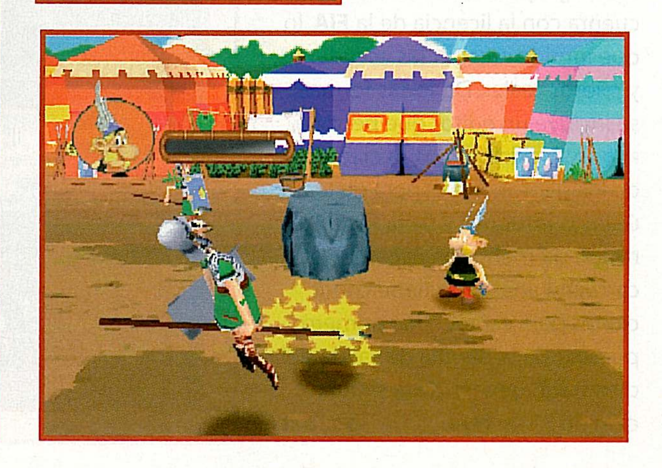


Juegos dentro del juego

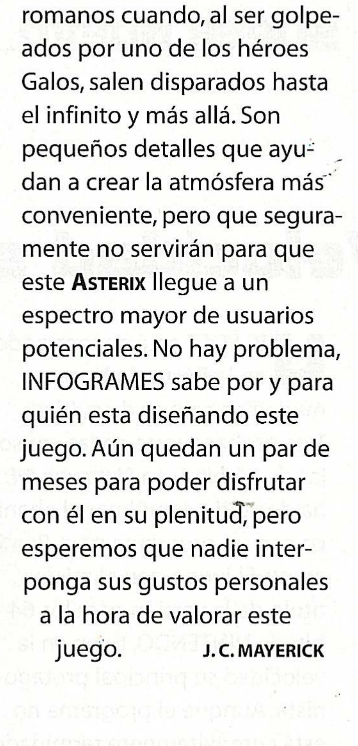


Estrategia, plataformas y habilidad. Esta última es la tercera de las variantes que este ASTERIX dispone. El lanzamiento de Romano (al más puro estilo TRACK & FIELD) es la prueba más interesante de todas.

PLATAFORMAS
Este tipo de fases son las menos, ya que el juego se desarrollará, casi en su totalidad, sobre el tablero.







los cómics creados por Uderzo. Y ya puestos a establecer similitudes con el original, por qué no comentar ciertos detalles realmente simpáticos y agradables, como la presencia de las formaciones romanas durante los ataques (que Asterix u Obelix podrán destrozar de un sólo puñetazo), o la genial animación de los soldados romanos cuando, al ser golpeados por uno de los héroes Galos, salen disparados hasta el infinito y más allá. Son pequeños detalles que ayudan a crear la atmósfera más conveniente, pero que seguramente no servirán para que este **Asterix** llegue a un espectro mayor de usuarios potenciales. No hay problema, INFOGRAMES sabe por y para quién esta diseñando este juego. Aún quedan un par de meses para poder disfrutar con él en su plenitud, pero esperemos que nadie interponga sus gustos personales a la hora de valorar este juego.

J. C. MAYERICK

Todo un estratega







En eso te convertirás si logras dominar la fase de estrategia de este Asterix. Como ya se comentó en su día, el modo de juego es muy parecido al del inolvidable Defender of the Crown de CINEMAWARE. Un sencillo sistema de mover tropas que, sin embargo, es capaz de dar mucho juego.

1 ROMANOS *Moverás antes que ellos, pero dispondrás de muchos menos recursos.*

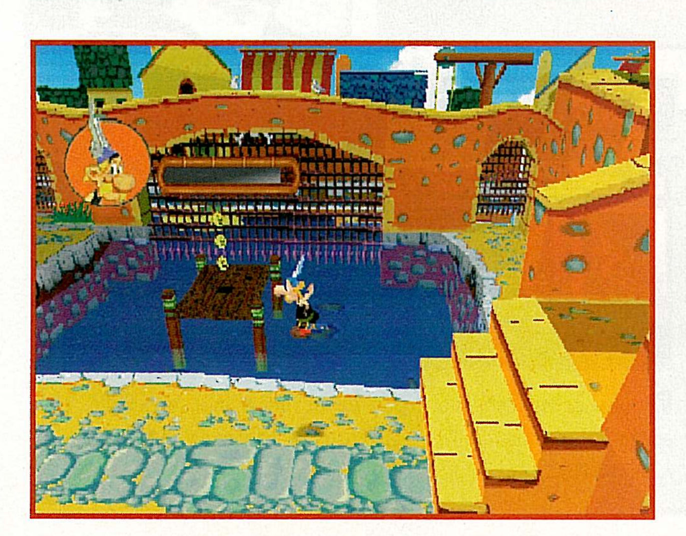
2 TROPAS *Los romanos mueven tropas. Tú, en cambio, sólo asignarás poción a los galos.*

3 ATAQUE *Una vez distribuida la poción, llega la hora de atacar un territorio tomado por los romanos.*



EN FORMACION *Uno de los momentos más simpáticos de todo el juego, cuando las tropas romanas atacan con la inolvidable formación que siempre han exhibido en los comics.*





MONEDAS *Para darle un poco más de vidilla al juego, será posible (pero no imprescindible) recoger las monedas que hay repartidas por los niveles.*



¿ASTERIX U OBELIX? *Como ya habrás imaginado, durante el juego podrás controlar a cualquiera de los dos héroes galos.*

SUPER NUEVO

MONACO G. PRIX RACING SIMULATION 2

UBI SOFT

Velocidad sin límite

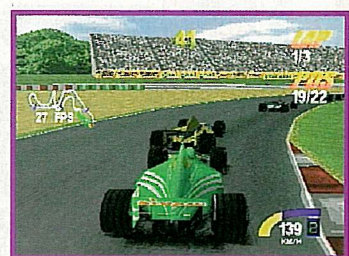
UBI SOFT está encontrando en la **Fórmula Uno** un magnífico campo de cultivo. Tras probar suerte en las consolas de 16 *bits* y en **NINTENDO 64**, ha decidido completar el abanico con un programa para **PLAYSTATION.** El juego, con el mismo título de la versión para los 64 *bits* de NINTENDO, tiene en la velocidad su principal protagonista. Aunque el programa no está completamente terminado, el diseño de los automóviles y la sensación de velocidad son dos de los puntos fuertes dentro del apartado gráfico. Esta sensación aumenta si se emplea el *Dual Shock*, con el que se logra un efecto de vibración muy realista. Al igual que ocurre con la versión para **NINTENDO 64**, su punto más débil es la ausencia de pilotos y escuderías reales. Este defecto es en parte subsanado mediante un editor que permite modificar el nombre de ambos. Dentro de las opciones hay que destacar un modo *arcade* en el que el reto se establece mediante tiempos intermedios. La presentación alcanza su momento más destacado con una espectacular *intro* repleta de imágenes reales. Además, la traducción de los menús al español muestra el interés de UBI SOFT por nuestro mercado. FORMULA 1'98 de PSYGNOSIS tiene ya un rival dentro del género para **PLAYSTATION.**

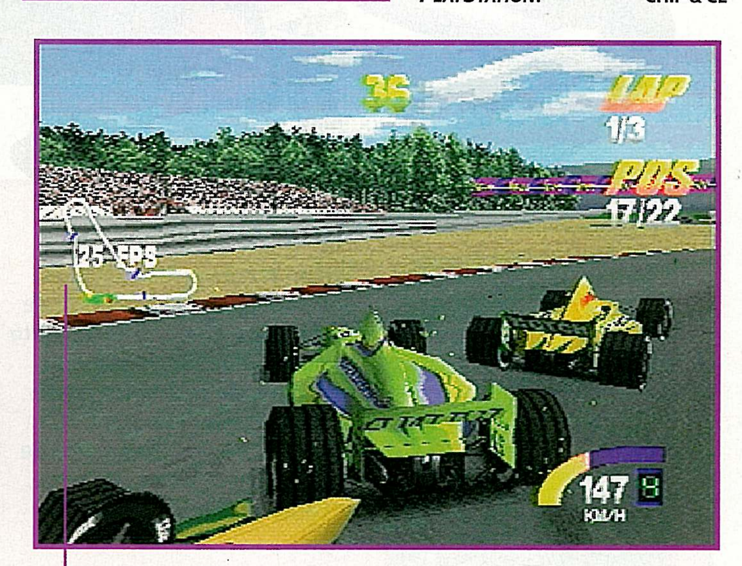
CHIP & CE

UBI SOFT
CD ROM
FRANCIA









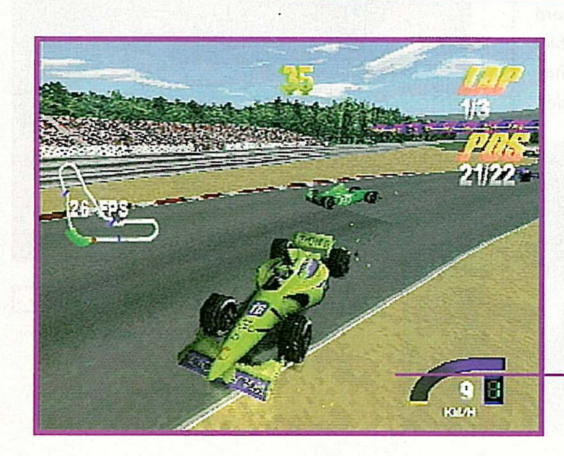
MODO ARCADE *Junto a la opción de competición, el juego recoge un modo arcade en el que además de adelantar a los rivales hay que ir superando unos tiempos intermedios para poder continuar en carrera.*



No os lo podemos confirmar, pero algunas fuentes más o menos fidedignas aseguran que la versión final incluirá bólidos de los años 50. Esperemos que este rumor se confirme.







La sensación de velocidad del juego es el elemento más sorprendente del juego, llegando a límites realmente vertiginosos.

Circuitos



En los circuitos incluidos en el programa se pueden apreciar muchos de los elementos y carteles publicitarios habituales en los trazados reales.

PlayStation • Deportivo

SUPER NUEVO

POPULOUS THE BEGINNING

ELECTRONIC ARTS

BULLFROG-CLIMAX

CD ROM EE.UU

Seremos dioses ... una vez más

A los que se hayan incorporado al mundo del videojuego con la llegada de la nueva generación de consolas, la palabra **POPULOUS** no les dirá nada o, simplemente, les sonará a pivot griego. Sin embargo, a aquellos que estén en esto desde la época de ***MEGA DRIVE*** estamos seguros de que no habrán olvidado aquel título en el que el jugador se convertía en un Dios al mando del destino de los hombres. Aquel «simulador de Dios», como algún cachondo bautizó la idea, era en realidad un juego de estrategia en el que debíamos manejar un buen número de opciones para imponernos a un rival que, teóricamente, partía en igualdad de condiciones. Este concepto de juego permenece, más o menos, en **POPULOUS THE BEGIÑNING** para ***PSX***. Aquí le han añadido un diseño gráfico mucho más atractivo, una ambientación más potente, un número mayor de opciones, más acciones y una dificultad algo más elevada. En cuanto a la misiones, antes eran siempre las mismas, pero en esta entrega de ***PSX***, los objetivos y los medios van cambiando de una fase a otra para volvernos completamente tarumbas. Como eso es lo que se busca en estos programas, sólo nos resta esperar hasta la versión final para comprobar el alcance de esta entrega. **DE LUCAR**





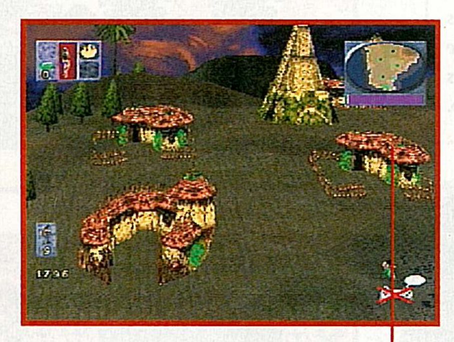




El que no conozca este tipo de programas pensará que todos los escenarios son iguales. Son parecidos pero no hay ni uno que se repita en todo el juego.







Una de las sensaciones más fuertes del juego es la forma en la que han sabido aprovechar las características del Dual Shock. Con el control analógico es un gozada y la vibración te sorprenderá.

Muchos Comandos





Aunque al principio los comandos sean un poco liosos, tras unas cuantas partidas los manejaréis con una precisión y velocidad sólo similar a la de THE SCOPE con los cubiertos.

SUPER NUEVO

ZELDA DX

NINTENDO
NINTENDO
8 MEGAS
JAPON

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING DX™
©1993,1998 Nintendo

Ahora más colorido

El mítico ZELDA de ***GAME BOY*** regresa con más fuerza. Ahora con el apelativo de **DX** encontramos una nueva versión compatible con ***GAME BOY COLOR***. Su inteligente mezcla de rol y aventura, con unas gotitas de *arcade* al controlar directamente los ataques del protagonista, hicieron de este juego todo un clásico. La principal diferencia para una persona que ya hubiera jugado con ZELDA es el estupendo cambio de *look* que aporta el color a sus gráficos. Además, los señores de NINTENDO han prometido que existe una mazmorra más que en el original, y es posible imprimir con ***GAME BOY PRINTER*** determinadas imágenes que obtendremos por el camino.

El argumento no ha variado en absoluto. Link llega tras el naufragio de su barco a la isla Koholint. Sólo podrá escapar de allí si despierta al Wind Fish, el cual vive en un huevo en la montaña más alta de la isla. Para conseguir su objetivo, deberá recorrer todas las mazmorras de la isla, que están repletas de monstruos, los cuales protegen los instrumentos mágicos que se precisan.

Gráficamente supera con creces a la mayoría de títulos de ***GAME BOY***. Se nota la mano de NINTENDO detrás del juego, y más concretamente del maestro **Miyamoto**.

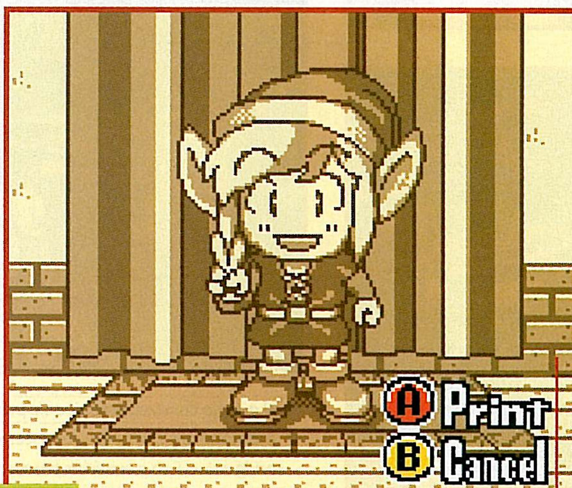
El sonido sigue en la misma línea, sin variación aparente alguna, si exceptuamos la que aporta la mejor calidad del altavoz de ***GAME BOY COLOR*** respecto a la ***GAME BOY*** normal. Incluso se ha mantenido el truco de poner el nombre como ZELDA en el menú de partidas, lo que varía la música del mismo.

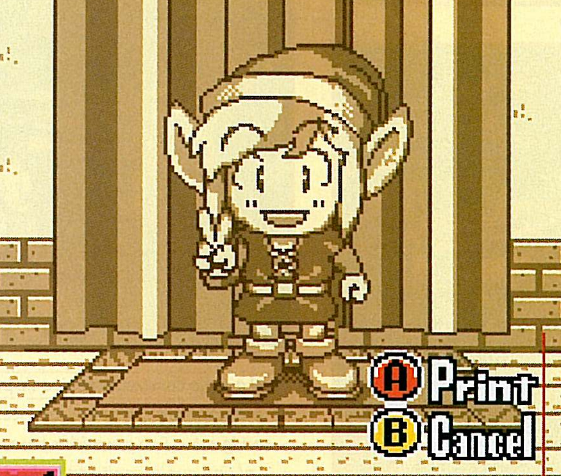
Se trata de un juego de lo más recomendable, por lo que todos esperamos con ansiedad su llegada oficial a **España**.

A. GREPPI



Subjuegos extra como el de la pesca o el de la pinza en la tienda del pueblo, se han mantenido en esta nueva versión.





*Si posees **GAME BOY PRINTER** podrás imprimir las imágenes que obtengas durante el desarrollo de la aventura. Se trata de una de las innovaciones más notables del cartucho.*



NINTENDO ha prometido que esta nueva versión cuenta con una mazmorra más que el cartucho original, lo cual será un incentivo para todos aquellos que ya jugaron con ZELDA allá por el año 1993.









Game Boy • Action-RPG

SUPER NUEVO

WARIOLAND 2

Colorín, colorado

NINTENDO

NINTENDO

16 MEGAS

JAPON







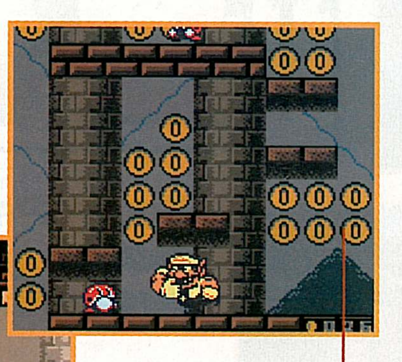


Era sabido que **WARIOLAND 2** iba a ser uno de los primeros lanzamientos para ***GAME BOY COLOR***, junto a THE LEGEND OF ZELDA DX, pero lo que no sabíamos era que NINTENDO iba a darle un tratamiento de color tan asombroso. Ahora que hemos tenido la oportunidad de disfrutar de la versión japonesa, no podemos más que felicitar a la compañía nipona por reeditar para ***GAME BOY COLOR*** un juego que ya logró estupendas puntuaciones en nuestra revista. Son muchos los títulos para esta consola que han pasado ya por nuestras manos, y a excepción de algunos títulos como HARVEST MOON, pocos logran la calidad gráfica de este **WARIOLAND 2**. Lo que no sabemos es si, con el aumento del tamaño del cartucho (16 *Mbits* por los 8 *Mbits* de la versión ***GAME BOY***) se han añadido nuevos niveles o características. Para saberlo habrá que esperar a conocer la versión final del juego.

J. C. MAYERICK

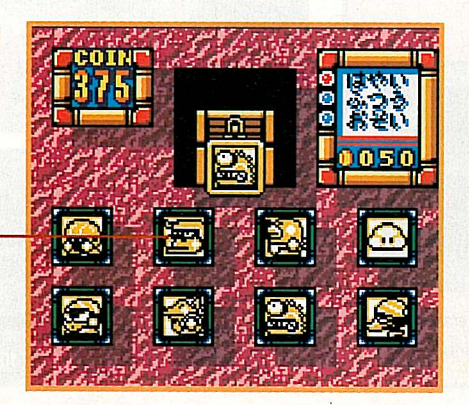
*Wario, sin bigote, nos recuerda a nuestro queridísimo compañero de redacción, **DE LUCAR**.*

Las monedas permiten a Wario participar en los diferentes juegos que hay ocultos por todos los mapeados.

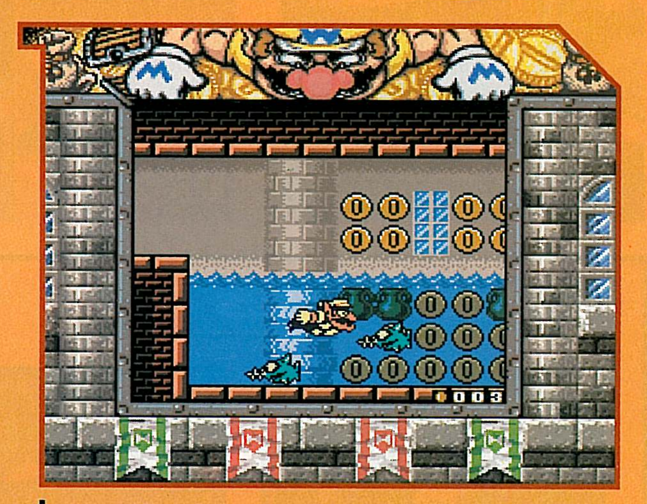


*El genial efecto del agua del **WARIOLAND 2** original, se ve potenciado ahora con la inclusión de su color natural.*

Los juegos que aparecían dentro de los niveles cobrán vida nueva al obsequiarnos con un enorme abanico de colores y bonitos diseños.



¿Game Boy Color?

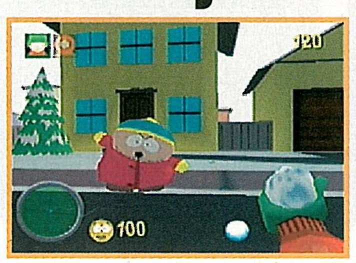


Lo que veis en la imagen es una mezcla entre ***GAME BOY COLOR*** y ***SUPER GAME BOY***. Pero no penséis lo que no es. No lo veréis así en ninguno de los dos sistema mentados. Esta apariencia sólo se obtendrá con la posible aparición en Europa de ***SUPER GAME BOY COLOR*** (o ***SUPER GAME BOY 2*** como se llama en **Japón**) para ***SNES***.

SOUTH PARK

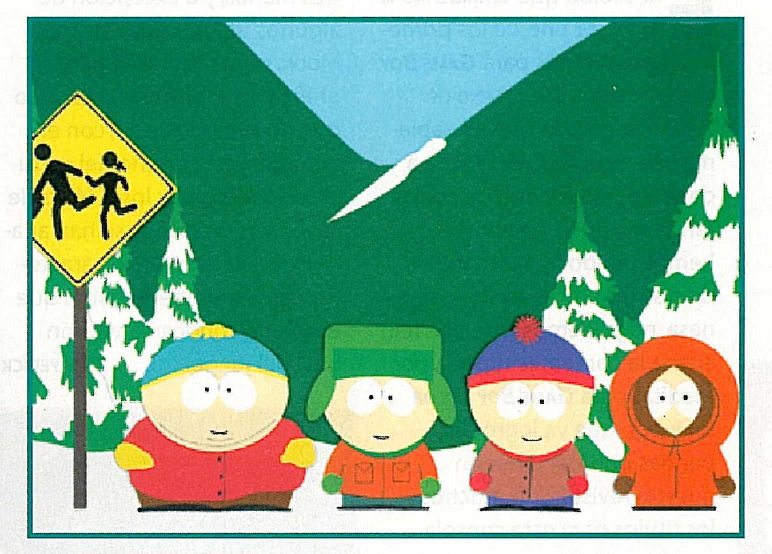
La serie más salvaje de la tele

Acclaim Ent.
Iguana Ent.
128 Megas EE.UU.





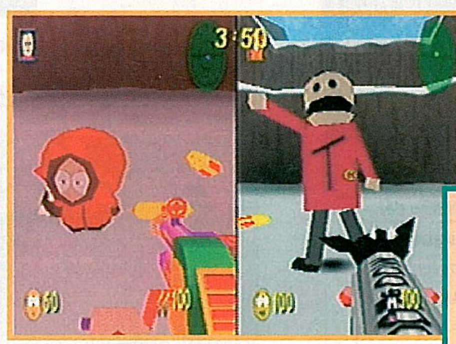
Basado en la popular serie de televisión (emitida actualmente por VIA DIGITAL dentro de su canal LOCO MOTION), este nuevo *shoot´em-up* que IGUANA ENT. está desarrollando para ***NINTENDO 64*** mantiene básicamente la mecánica de TUROK, pero sustituyendo los lagartos por la peculiar fauna de **SOUTH PARK**. Bastante suavizado para poder obtener la aprobación de NINTENDO (en la serie se suceden los tacos e insultos a las madres, los asesinatos, expulsiones de gases o situaciones tan dantescas como un combate de boxeo entre Jesús y el Diablo), **SOUTH PARK**, al igual que TUROK 2 y ROGUE SQUADRON, hace uso del cartucho de 4 Megas de ***N64*** para incorporar gráficos en alta resolución y un menor efecto de niebla. Muy divertido y realmente cómico, estamos deseando jugar con la versión final, que promete ser un bombazo . **NEMESIS**









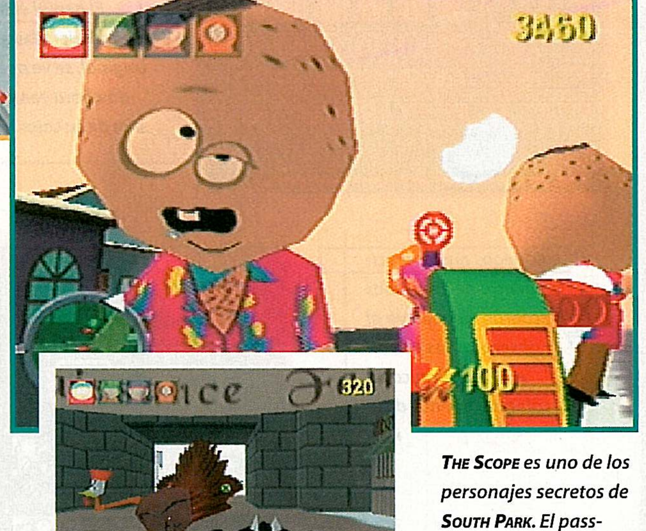


SOUTH PARK comparte el motor gráfico y desarrollo con TUROK

Modo Versus



A medida que avancemos en el juego podremos ir añadiendo personajes al elenco del modo Versus, todos ellos extraídos directamente de la serie de televisión.



***THE SCOPE** es uno de los personajes secretos de **SOUTH PARK**. El password para conseguirlo es «Estoy Empanado».*

SUPER NUEVO

WILD ARMS

¡Por fin en castellano!

SCEI
Mediavision
CD ROM
JAPÓN

Aunque ya casi había perdido la esperanza de que **Wild Arms** apareciera en **España** y traducido totalmente al castellano, por fin ya está en la calle y esperando a que acojáis con vuestros brazos abiertos a uno de los mejores *RPG* creados para ***PlayStation***. Apareció hace más de dos años en **Japón** (20 de Diciembre de 1996) en olor de multitudes, y posteriormente continuó su marcha triunfal por **Estados Unidos** cinco meses después. Ahora, aunque un poco tarde, le toca al turno al público europeo saborear sus virtudes, que no son pocas. **Wild Arms** nos devuelve el esplendor de los mejores *RPG* en 2D (sólo utiliza las 3D para representar los combates) con la nada despreciable cifra de hasta 45 horas de juego si perseguimos todos sus secretos. Otras cualidades que no me cansaré de repetir son su inolvidable *intro*, su más inolvidable aún melodía de presentación, la posibilidad de elegir entre tres personajes diferentes en su inicio, la inolvidable banda sonora y, cómo no, su inteligente argumento y desarrollo que nos transportará directamente al decadente reino de Filgaia. El mes que viene tendréis la prometida *review* de **Wild Arms**.

THE ELF



Antes de que den comienzo las fiestas de Adlehyde tendremos que ayudar a Emma a encontrar un gigantesco Golem llamado Lolithia.



Combates e intro







1 *Una vez que logremos reunir a los tres protagonistas, los combates serán más amenos.*

2 *El motor 3D no llega ni por asomo a los cánones actuales, pero cumple perfectamente.*

3 *La intro de **Wild Arms** está acompañada por una melodía soberbia.*





*Aunque **Wild Arms** apareció hace ya más de dos años en el mercado japonés, sigue siendo uno de los mejores RPG del vasto catálogo de **PlayStation**.*



BLOODLINES

Tonto el último

S.C.E.
RADICAL ENT.
CD ROM
EE.UU.







La velocidad y la falta de escrúpulos son las cualidades que debes tener si quieres llevar a buen puerto tu combate. Consigue volver de tu color los anillos y la partida es tuya.

En un futuro próximo, los gobiernos luchan por una humanidad uniforme y homogénea. Sin embargo, un grupo de jóvenes *punks* y macarras de todo tipo y pelaje rechazan estas directrices. Su forma de revelarse consiste en recuperar un combate ancestral y recorrer el mundo combatiendo en busca del campeonato...
Este absurdo y totalmente ridículo argumento sirve como carta de presentación a uno de los juegos más originales que últimamente han aparecido en **PlayStation**. La mecánica de juego consiste en lo siguiente: aparecemos en un «arena», es decir, un escenario de combate, con el único objetivo de volver de nuestro color los anillos que hay repartidos por dicho escenario. Conseguirlo es sencillo, ya que únicamente deberemos entrar en contacto con ellos para cambiarlos a nuestro color. Pero para poder hacerlo, deberemos llevar «la vez» o el turno, como queráis llamarlo. El problema es que dicho turno sólo lo puede llevar uno de los contendientes, y para evitar que quien lo lleve consiga cambiar el color de los anillos al suyo, deberemos arrebatarle dicha «vez». ¿Y cómo conseguirlo? Al entrar en contacto con el rival después de perseguirlo, le asestaremos un sopapo y recuperaremos el turno. De esta manera ahora seremos nosotros los perseguidos. Y así hasta que alguien consiga cambiar el color de un número determinado de anillos por fase. Armas especiales y diferentes *items* nos ayudarán o perjudicarán a lo largo y ancho del combate. Varios modos de juego completan la oferta de **Bloodlines**.

THE SCOPE

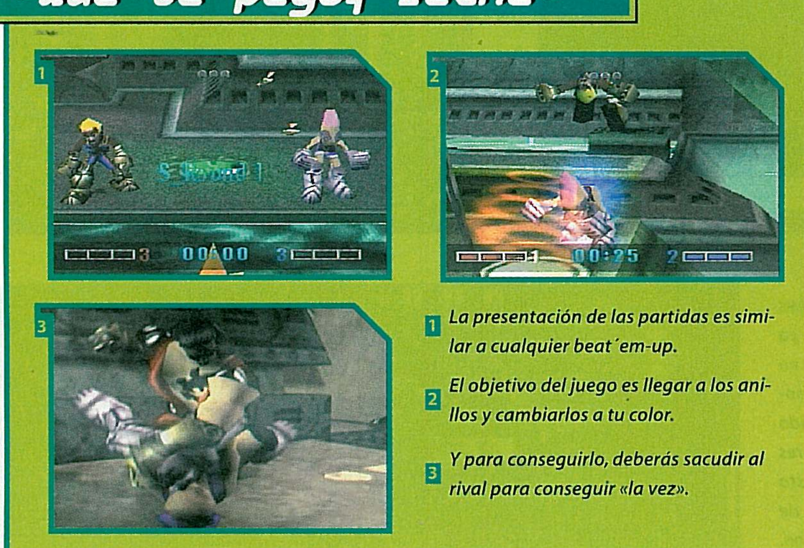




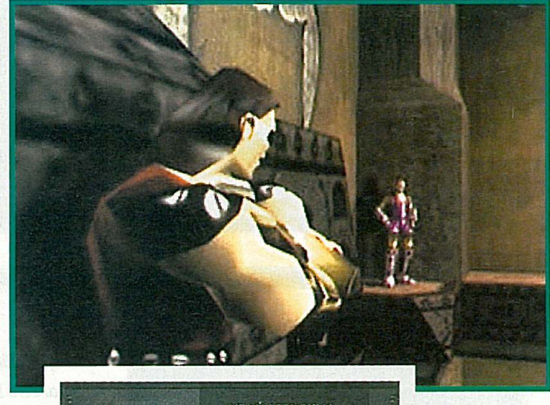








1. *La presentación de las partidas es similar a cualquier beat 'em-up.*
2. *El objetivo del juego es llegar a los anillos y cambiarlos a tu color.*
3. *Y para conseguirlo, deberás sacudir al rival para conseguir «la vez».*



Arriba una imagen de la intro y a la izquierda el menú en el que vemos los diferentes modos de juego.

POOL HUSTLER

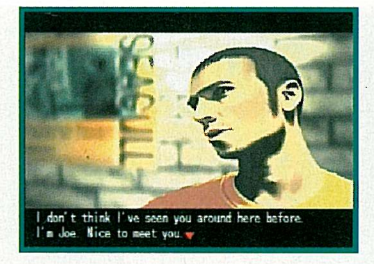
Billar para expertos

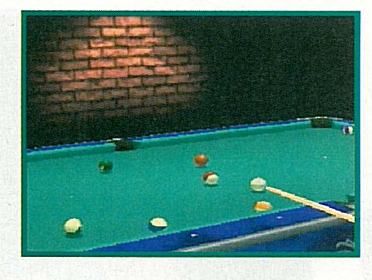
INFOGRAMES
ASK
CD ROM
FRANCIA



El billar americano, aunque sí que goza de cierta afición en nuestro país, jamás ha tenido ningún gran éxito en lo que se refiere a sus conversiones a consola. Conseguir el *feeling* de estar jugando en una mesa de «verdad» es algo realmente complicado, y difícilmente sustituible por una pantalla de televisión. Sin embargo, y gracias a INFOGRAMES, vamos a tener en nuestro país la posibilidad de competir con el juego que, probablemente, esté más cerca de transmitir dichas sensaciones. Sus virtudes son muchas, entre las que debemos destacar el más que correcto apartado gráfico, con una fidedigna representación de esta curiosa disciplina deportiva. También merece una especial mención lo lograda que está la dinámica de las bolas, cuyos movimientos por el tapete son increíblemente realistas y exactos, con una impresionante variedad de trayectorias, incluyendo efectos y demás virguerías. En lo referente a modos de juego, además de un modo escuela en el que se nos enseñará a sacar el mayor partido a nuestro taco, se ha incluido un modo historia, uno *Versus* y uno denominado *Trick Shot*, en el que de una sola tacada deberemos introducir cuanta bola aparezca en pantalla. Pero es en el modo historia el más adictivo, ya que como si de un juego de lucha se tratara, iremos batiendo rivales hasta conseguir ser los maestros de la ciudad. En cada partida nos apostaremos dinero, y si ganamos y reunimos la «pasta» suficiente, podremos acceder a nuevos niveles. Podremos disputar las partidas en varias modalidades de billar.

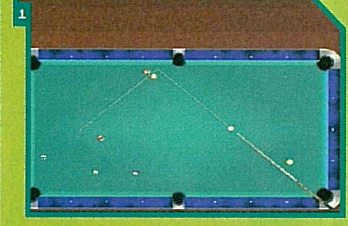
THE SCOPE





Detalles a 4 bandas

Este simulador no se limita a representar las cualidades de este curioso «deporte». Posee cualidades que pueden llegar a convertirlo en el preferido por los aficionados.





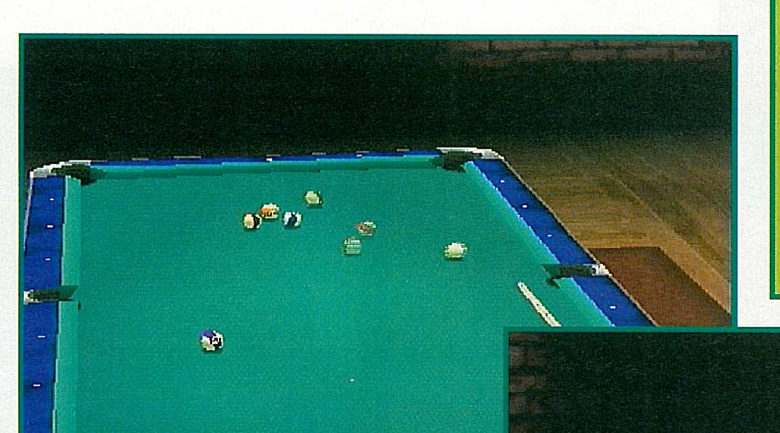


1 Pulsando el círculo, podremos observar la trayectoria que, presumiblemente, seguirá nuestra bola.

2 En la modalidad más exigente deberemos seleccionar la bola y el agujero por la que deberá colarse antes de tirar.

3 Además de por ganar partida, también apostaremos por meter bolas en determinados agujeros.

4 Se ha incluido un modo en el que nos explicarán todos los trucos de este juego, como efectos, etc...



La calidad de este simulador de billar está fuera de toda duda, y su mayor lunar está en la lentitud en el desarrollo del juego, que puede hacer que partidas duren horas debido a la lentitud del contrincante cuando es controlado por la propia máquina.



Si optamos por competir en Trick Shot, y como si de un puzzle se tratara, deberemos conseguir meter en los agujeros todas las bolas de una sola tacada.

SUPER NUEVO

QUEST FOR CAMELOT

Dibujos animados en tu Game Boy

TITUS

8 MEGAS

EE.UU

©1998 TITUS

QUEST FOR CAMELOT, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. ©1998.

TITUS debuta en el desarrollo de juegos para *GAME BOY COLOR* con este **QUEST FOR CAMELOT**, un curioso *RPG* que intentará competir directamente con los excelentes juegos de este tipo que se están programando en **Japón**. Basado en la película del mismo nombre, **QUEST FOR CAMELOT** nos introduce en una historia con príncipes y princesas, en la que el apartado gráfico, dejando de lado la *intro* del juego, no se ha cuidado excesivamente. Aprovecha en cierto modo las posibilidades de *GAME BOY COLOR*, es verdad, pero no obtiene unos resultados tan espectaculares como en WARIOLAND 2, HARVEST MOON e, incluso, el propio ZELDA DX, que tampoco innova tanto en su versión color. Quizá lo más interesante de este **QUEST FOR CAMELOT** sea que podrá jugarse en un perfecto castellano, lo que en cierto modo facilitará el juego a aquellos que no dominen el idioma de **Shakespeare** (a ver si aprenden otras compañías de mucho más renombre). En fin, lo importante es que poco a poco el catálogo de juegos para *GB COLOR* se va incrementando.

J. C. MAYERICK









El tamaño de los personajes es bastante mayor de lo habitual, lo que ha permitido que éstos cuenten con una definición algo mayor.



Como se puede ver, el verde predomina sobre el resto de los colores, lo que puede perjudicar a la pantalla de la GAME BOY COLOR... ¡¡¡es bromaaa!!!

Algunos apuntes

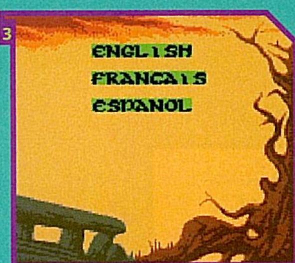
1



2



3



1 *La intro tiene un gran colorido, y es sin duda donde más se ha aprovechado GAME BOY COLOR.*

2 *La primera misión, conseguir unas gallinitas para que el granjero te entregue la espada.*

3 *Entre los idiomas a elegir estará el español. Ahora sólo falta que la traducción se tan buena como NINTENDO **España** nos ha prometido.*

Game Boy • Aventura

SUPER NUEVO

HARVEST MOON

Mi granja, mis vaquitas, y yo...

VICTOR INT.
VICTOR INT.
8 MEGAS
JAPON







Aunque no llegó a nuestro país, la primera versión de HARVEST MOON para *SUPER NINTENDO* fue todo un éxito en **Japón**. Se trata de uno de los primeros simuladores rurales para consola (en **PC** ya pudimos ver engendros como SIM FARM...). Ahora, la nueva versión para *GAME BOY* es compatible con *SUPER GAME BOY* y *GAME BOY COLOR*, versión esta última que será con la que más disfrutarás con el cartucho.

El desarrollo del juego es sencillo. Un chaval hereda la granja de su abuelo recién fallecido y debe cuidarla para que éste se sienta orgulloso de su persona. Para ello deberá desbrozar las tierras de labranza, retirar las piedras, cercar el gallinero y alimentar a sus animales. Con lo que obtenga con las ventas de las cosechas y animales podrá ampliar su casa y acceder a nuevos elementos.

Así contado, puede parecer aburrido, pero se trata de uno de los juegos más entretenidos y adictivos que encontrarás para *GAME BOY*. Resulta increíble cómo un juego de este estilo ha sido tan conseguido por los chicos de VICTOR.

Si conoces la versión de *SUPER NINTENDO*, la única diferencia reseñable es que ahora puedes elegir entre controlar un chico o una chica. A. GREPPI

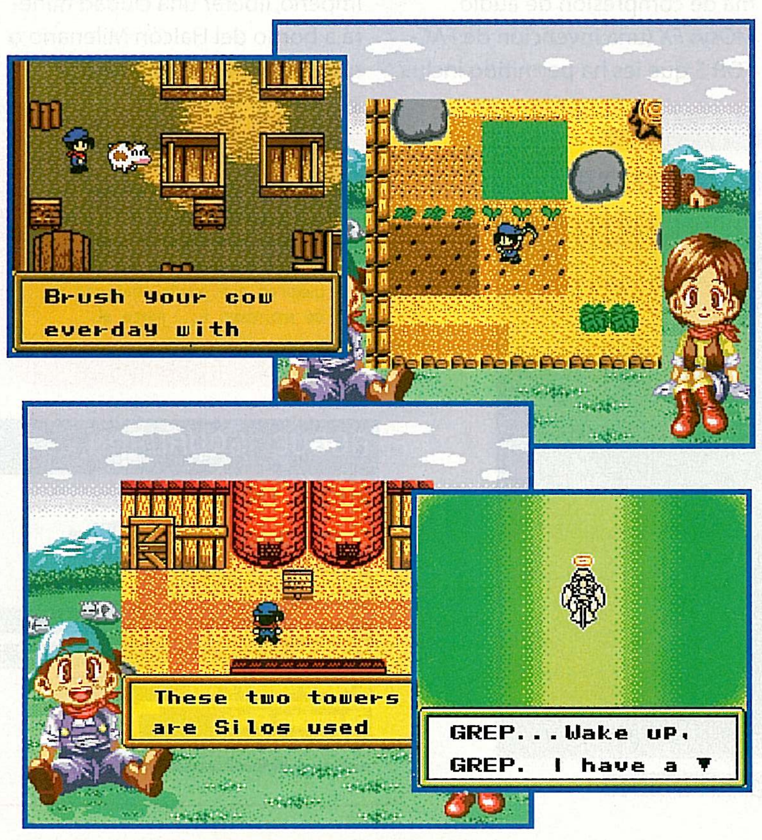
Dinero rápido...



1 *Lleva tu cosecha a la zona de recogida antes de que se pudra.*

2 *Guarda las gallinas todas las noches en el gallinero si no quieres que te las roben los ladrones.*

3 *Recoge las setas de los enanos todos los días, ya que valen 200 dólares.*





Game Boy • Simulador rural



Rebeldes por la FUERZA

Rogue Squadron

A pocos meses vista del *estreno* de la *nueva Trilogía* de la saga, el universo Star Wars *regresa* a los 64 bits con un explosivo *shoot´em-up* donde podrás controlar las naves más emblemáticas de la *Alianza*.

Más cercano al desarrollo *arcade* de Ace Combat que al grado de simulador puro y duro de X-Wing o Tie-Fighter, **Rogue Squadron** traslada a ***N64*** la serie de comics y libros del mismo nombre, situada cronológicamente entre la Guerra de las Galaxias y El Imperio Contraataca. En ella Luke Skywalker y Wedge Antilles comandan el más selecto grupo de pilotos de la alianza en una lucha ininterrumida por escapar del acoso del Imperio (bastante cabreado por la destrucción de la Estrella de la Muerte). Conscientes de la gran popularidad cosechada por la fase del *Speeder* de Shadows Of Empire, LUCASARTS encargó a FACTOR 5 la programación de un simulador aéreo que lograra captar toda la espectacularidad de la saga de **George Lucas**… y en respuesta, éstos les han proporcionado una verdadera obra maestra. Ya sea por su impresionante entorno tridimensional (esencial el uso del *Expansion Pak*) como por su revolucionario sistema de compresión de audio *MOsys FX* (una invención de FACTOR 5 que les ha permitido incluir nada menos que 40 minutos de diálogos digitalizados), **Rogue Squadron** marca un antes y un después en la aún breve historia de ***Nintendo 64***. Sus 16 misiones, que abarcan desde la escolta de naves de transporte hasta la búsqueda y destrucción de instalaciones del Imperio, siguen fielmente el adictivo desarrollo de un Ace Combat, pero con el añadido de participar de un universo sobradamente conocido, sobre todo si eres un fan absoluto de La Trilogía. Destruir las fábricas del Imperio, liberar una ciudad minera a bordo del Halcón Milenario o rescatar al mismísimo Wedge

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	LUCASARTS
PROGRAMADOR	FACTOR 5





Factor 5... Ese nombre me suena

Fundado en 1987, este prestigioso equipo de programación alemán revolucionó el universo *Amiga* por juegos como Katakis, X-Out, Apydia y los tres Turrican. En 1994 iniciaron su colaboración con LUCASARTS al programar el Indiana Jones de ***SNES***. Luego le seguirían la versión ***PSX*** de Rebel Assault 2 (1996) y por último este genial Rogue Squadron.





VALORACION

● Tremendamente adictivo (aunque sea sólo por lo condenadamente difíciles que son algunas misiones) y largo como él solo, Rogue Squadron es una de las mejores compras que puede realizar un usuario de Nintendo 64. Junto al Expansion Pak, claro está.

ROGUE SQUADRON

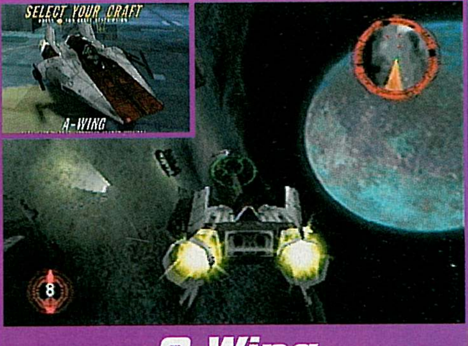
SHOOT´EM-UP

Megas	128
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	16 (+3 SECRETAS)
Expansion Pak	SI
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	SI



La nave emblemática de la alianza vuelve a demostrar su versatilidad en cualquier tipo de misión. Es capaz de almacenar hasta seis torpedos de protones y en algunas fases, un cañon de iones, muy útil en la fase del tren.

X-Wing



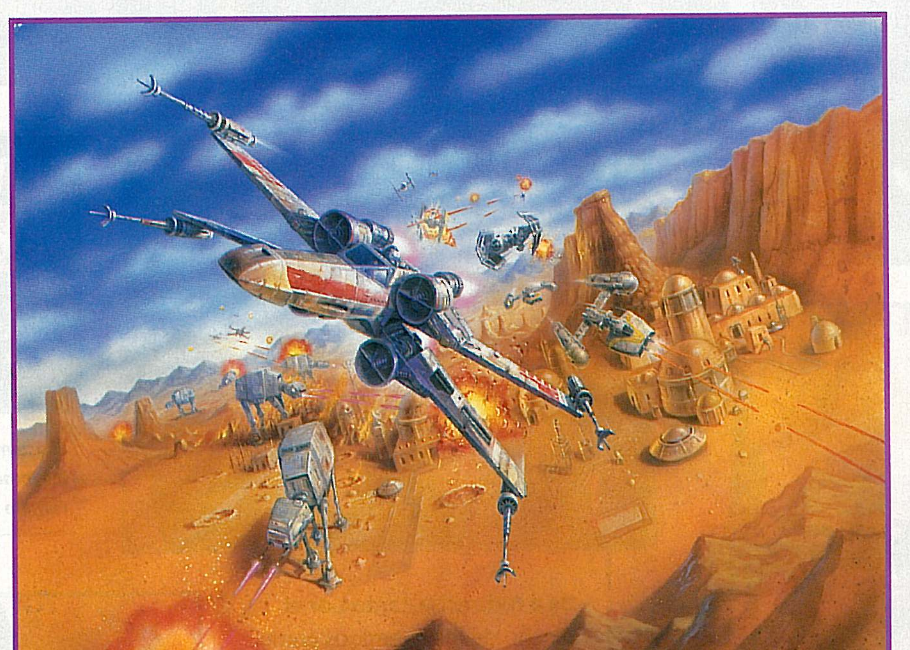
Aunque es la nave más frágil de la flota rebelde, es también la más rápida, lo que la convierte en la opción ideal para misiones de búsqueda y destrucción. Puede portar un numero limitado de misiles de gran alcance.

A-Wing



















El *Incom T-47*, más conocido como *Speeder*, es la única nave capaz de hacer morder el polvo a los gigantescos *AT-AT* del imperio, mediante la conocida maniobra de inmovilizar sus patas con un cable. Agil y manejable.

Speeder



Concebido como un cruce de caza y bombardero, el *Y-Wing* es perfecto para destruir objetivos en tierra gracias a sus bombas, al tiempo que hace buen uso de un cañon de iones y un láser. Es lento pero resistente.

Y-Wing

GRAFICOS 93

salvo por el efecto niebla (aliviado en parte por la utilización del EXPANSION PAK) el resto del espectro gráfico de ROGUE SQUADRON es simplemente alucinante. Lo mejor, las naves y los múltiples efectos de luz.

MUSICA 95

La unión de dos genios como JOHN WILLIAMS y CHRIS HUELSBECK, el surround y el uso del MOSYS FX ha hecho posible que ROGUE SQUADRON ofrezca, hoy por hoy, la mejor música oída hasta la fecha en NINTENDO 64.

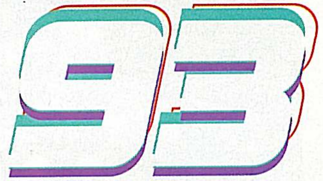
SONIDO FX 95

Los 40 minutos de voces y diálogos digitalizados son la mejor carta de presentación de MOSYS FX y M.O.R.T, el revolucionario sistema de compresión de audio inventado por FACTOR 5, que revolucionará el universo NINTENDO.

JUGABILIDAD 92

A pesar de que algunas fases llegan a irritar por su tremenda dificultad (en especial las de escolta), ROGUE SQUADRON es superjugable y muy, muy adictivo. El sistema de medallas asegura la durabilidad del juego.

GLOBAL

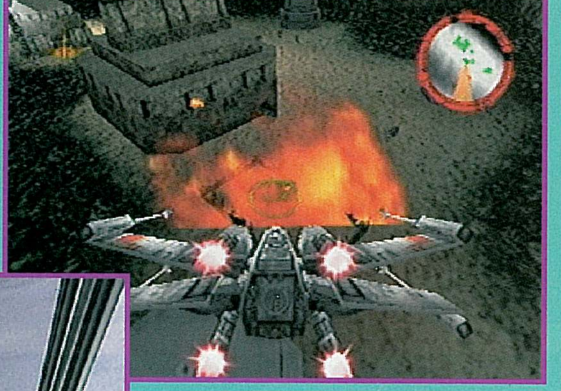


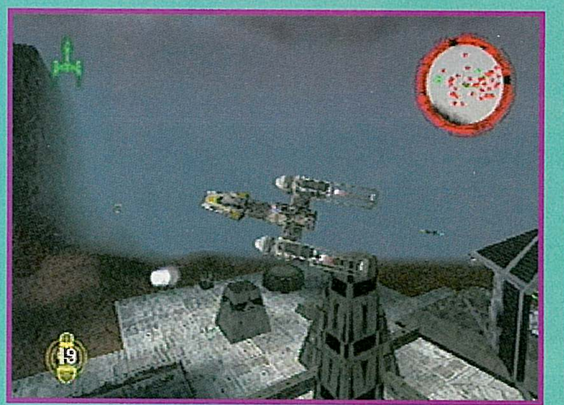
+ La banda sonora, los FX y los gráficos en HI-RES.

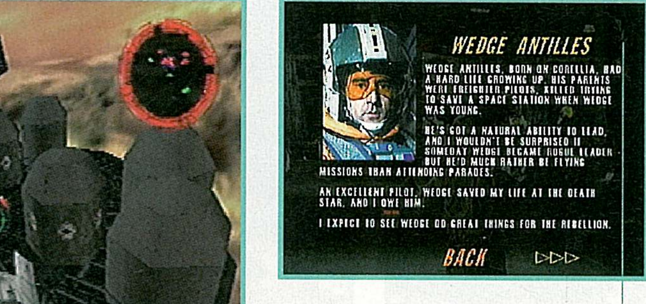
- Las misiones de escolta son un auténtico tormento.

Vistas

A través de la cruceta del *pad* o el botón L podremos obtener hasta cinco vistas diferentes de nuestra nave. La única realmente útil es la *Standard*, las otras son un mera chorrada.







El sistema de compresión MOsys FX inventado por FACTOR 5 les ha permitido incluir biografías narradas.



Antilles del interior de un tren prisión, son algunos de los retos que se te presentarán a lo largo del juego, sin olvidar claro está los ya clásicos enfrentamientos contra *AT-AT´s* a bordo de un *Speeder*. Infinitamente superior a nivel técnico a Shadows Of Empire (la única flaqueza a nivel gráfico de **Rogue Squadron** se reduce al molesto efecto niebla, tan habitual en ***N64***, y la última fase, que parece que haya sido programada a toda prisa, tanto por el diseño de los enemigos como por el escenario. En cambio, se ha acertado de pleno en el aspecto sonoro, con un **Chris Huelsbeck** en plena forma trasladando la partitura del maestro **John Williams** con una calidad jamás oída en un sistema de cartucho (una vez más gracias al *MOsys FX*, que permite incluso interactuar la banda sonora con lo que sucede en pantalla, como el célebre *iMuse* de LUCASARTS). **Rogue Squadron** pone el listón muy alto a las próximas adaptaciones de Star Wars, sea cual sea el sistema.

NEMESIS

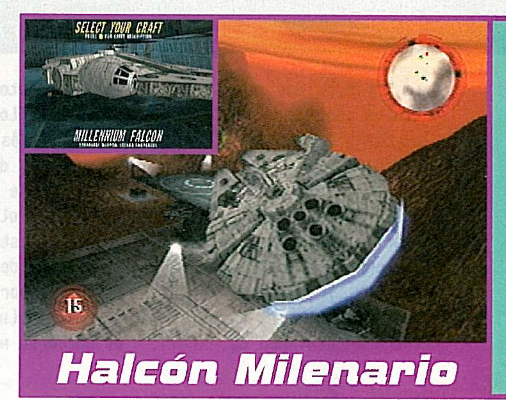


El Speeder no sólo es útil para abatir AT-AT… es excelente para fulminar objetivos e instalaciones en tierra.



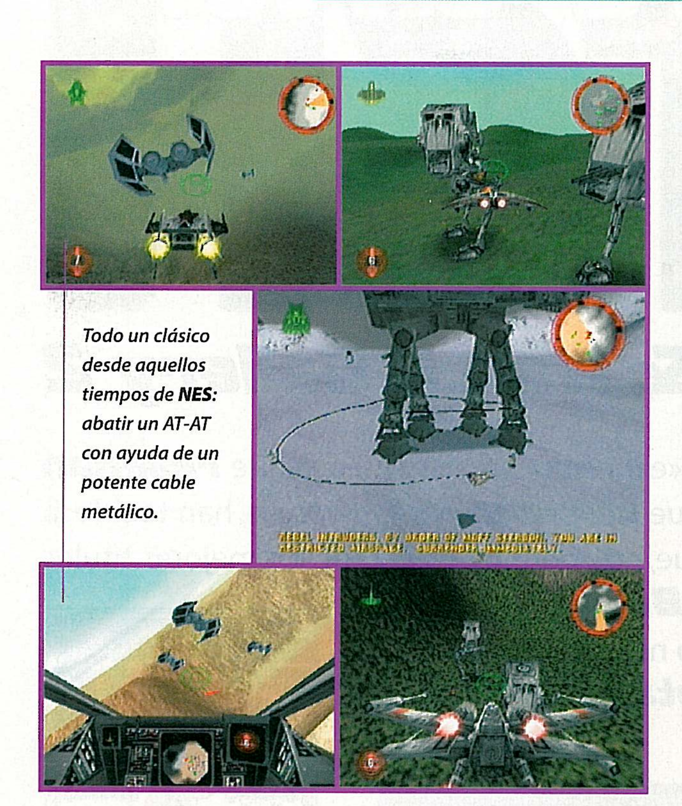
Extraído del cómic Dark Empire, el *V-Wing* es un modelo mejorado del *Incom T-47*. Endiabladamente veloz, cuenta entre su arsenal con destructivos misiles de fragmentación. Sólo podrás acceder a él tras visitar la última fase.

V-Wing



En el libro de Super Trucos sabrás cómo obtener la legendaria nave de Han Solo, que hace un pequeño «cameo» en la quinta fase. Su resistencia a los impactos y su potencia de fuego la convierten en la mejor nave de todas.

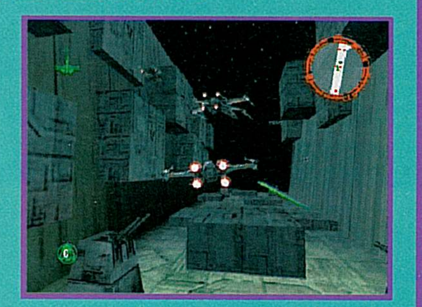
Halcón Milenario

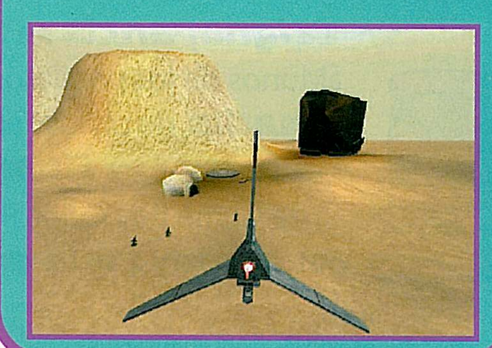


Todo un clásico desde aquellos tiempos de **NES**: abatir un AT-AT con ayuda de un potente cable metálico.

Misiones Extra

La recolección de medallas de oro, plata y bronce (en función de nuestra pericia) tiene como objetivo acceder a las tres fases secretas que se ocultan en **Rogue Squadron**: una carrera por Tatooine a bordo de un *T-16 Skyhopper*, la secuencia final de **La Guerra de las Galaxias** sobre la Estrella de la Muerte y la batalla de Hoth.





*Si quieres obtener más información sobre cómo acceder a estas nuevas fases, no te pierdas nuestro libro de **Super Trucos**, obra de «Obi Wan Dremayer».*

Modo de Alta Resolución

Rogue Squadron es el segundo cartucho de *N64* en aprovechar los 4 Megas extras del *Expansion Pak*. Con él podrás desterrar la resolución *standard* (320x240) por un espectacular modo gráfico en alta resolución (640x480).

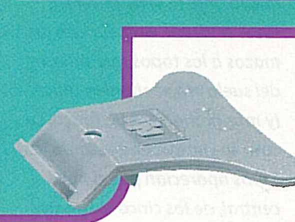
Sin Expansion Pak



Con Expansion Pak











Tie Interceptor

Habilmente oculto en el hangar tras el Halcón Milenario, este caza imperial sólo es accesible mediante el truco correspondiente. Aunque frágil como una acémila, su velocidad y maniobrabilidad le hacen muy interesante.





Game & Watch Gallery 2



La ***ignorancia*** de los «expertos» en videojuegos que ***rellenan*** algunos de los panfletos que ***circulan*** por los kioscos, han tenido la ***osadía*** de olvidar el que, hoy por hoy, es uno de los mejores títulos existentes para ***Game Boy***, y no digamos ya de Game Boy Color. Pero ni por esas. Game and Watch Gallery 2 se ha ***agotado*** en todo el país.



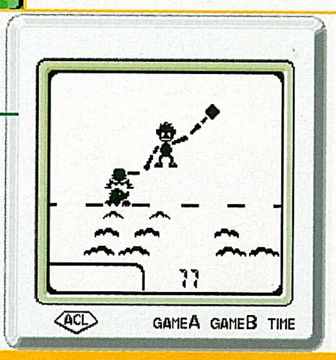
No se sabe muy bien si se ha agotado por el buen ojo de los usuarios, o por la escasa presencia de juegos exclusivos para ***GAME BOY COLOR***. Posiblemente sea por que ésta ha sido una de las mejores navidades (sino la mejor) que el sector del videojuego ha vivido. Qué mejor regalo que una ***GAME BOY COLOR*** y este excelente **GAME & WATCH GALLERY 2**. Todo un *record* si se tiene en cuenta que NINTENDO no ha hecho ningún tipo de publicidad y que, además, otras publicaciones del sector han decidido prescindir de su presencia. -¡Qué animaciones más malas!- habrá pensando algún que otro proyecto de redactor. Una reacción lógica si se tiene en cuenta que, lo más parecido a un GAME & WATCH que éste ha visto en su vida, es una ***GAME BOY POCKET*** (para muchos el mundo comenzó ahí). No es que nosotros seamos unos sabiondos en la materia, pero por lo menos nos buscamos la vida antes de soltar una parida (y no nos referimos ya sólo a este juego). En fin, año nuevo, vida nueva. Así pues, basta ya de críticas despiadadas y pasemos a

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO



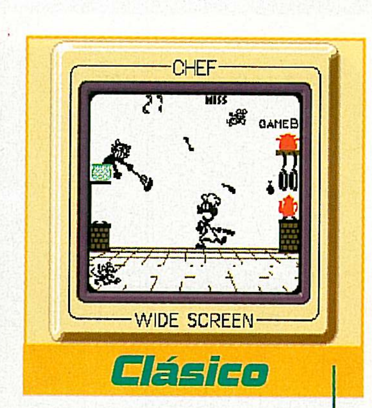
Moderno



Clásico

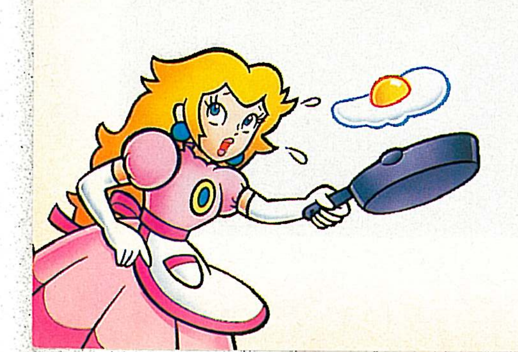
VERMIN De la misma quinta que BALL, VERMIN vio la luz también en 1981, y de nuevo bajo la serie Silver de GAME & WATCH. Golpear con los mazos a los topos que salían del suelo era el objetivo único (y monótono) de este juego. La cosa se complicaba cuando los topos aparecían por el hoyo central, de los cinco existentes.

Moderno



Clásico

CHEF Pertenece a la serie Wide Screen y fue lanzado en el año 1981. El objetivo consistía en voltear con la sartén las piezas de comida, para que éstas no cayesen al suelo. El gato de la izquierda se dedicaba a retener los alimentos.



VALORACION

no ha hecho falta que NINTENDO publicite este juego en ningún lugar. el éxito obtenido se prueba en las tiendas, donde se agotó estas navidades. no es de extrañar, pues GAME & WATCH GALLERY 2 es un juegazo apto para todas las edades.

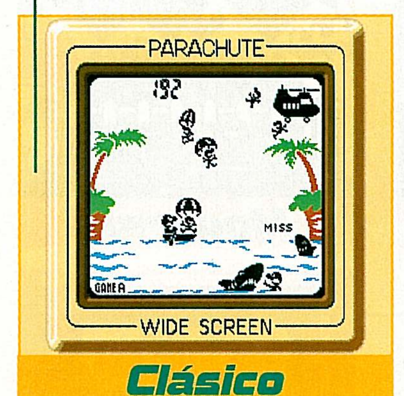


GAME AND WATCH GALLERY

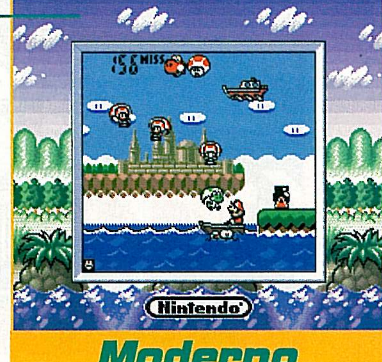
CLASICOS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	VARIABLE
Fases	6 JUEGOS
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

PARACHUTE *Del año 1981 y de la serie Wide Screen. Al igual que en CHEF, los fondos de la pantalla LCD ya contaban con dibujos. Es de los más clásicos.*



Clásico




Moderno

Donkey Kong

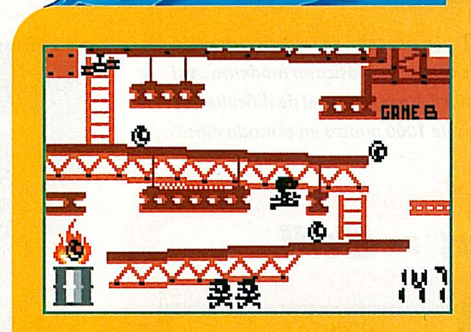
El clásico de los clásicos. El GAME & WATCH de los GAME & WATCH. Apareció en 1982 dentro de la serie *Multi Screen* (de las que aparecierón catorce máquinas más), que se presentaba en dos pantallas. Su desarrollo ya no era tan monótono como los de los primeros GAME & WATCH, ya que ahora había que activar palancas, evitar vigas y barriles y, además, lanzarse al vacío en busca del gancho de la grúa. Para colmo, la versión moderna es realmente espectacular.

alabar a uno de esos pocos juegos capaces de quitarte horas de sueño (e incluso aparecerse en los mismos). Pero antes de nada, ¿qué es un GAME & WATCH? Muchos recordaréis la famosas «maquinitas» con pantallas de cristal líquido que se pusieron de moda a principios de los ochenta. Pues bien, la propia NINTENDO creó las que, posiblemente (y salvo raras excepciones), eran los mejores «comecocos» que se diseñaron. Aparecían bajo el nombre GAME & WATCH, y el primero de ellos en ver la luz fue precisamente BALL, que aparece en esta recopilación, y que fue creado en el año 1980. Aún hoy NINTENDO sigue creando juegos de este tipo, aunque en mucha menor medida, lógicamente. **GAME & WATCH GALLERY 2** recoge seis joyas realmente inolvidables: CHEF, VERMIN, PARACHUTE, HELMET, BALL y, ¡oh Dios de entre los Dioses! DONKEY KONG. Y todos ellos vie-



Moderno





Clásico

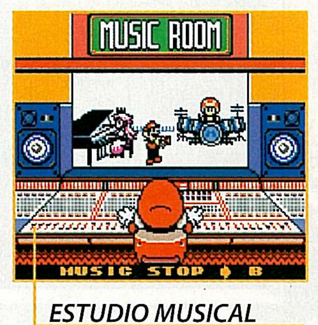


Moderno





NOTAS *Al conseguir estrellas o al lograr ciertos objetivos en los diferentes juegos, se nos entregan notas con pistas, secretos y tácticas para cada uno de los **G&W**.*



ESTUDIO MUSICAL *Consiguiendo notas también se obtiene la posibilidad de acceder a las músicas de los juegos que aparecen en la recopilación.*



GRAFICOS 92

Logra su objetivo. Por un lado, respetar (y casi calcar) los gráficos de los GAME & WATCH originales. Por otro, crear versiones modernas en las que se aprovecha la potencia de GAME BOY COLOR. Una auténtica virguería.

MUSICA 91

Muy buenas músicas en los diferentes menús y en las versiones modernas, con las melodías típicamente pegadizas de NINTENDO. El estudio musical es una excelente idea para acceder a todas las melodías del juego.

SONIDO FX 90

Tampoco es que sea nada excesivamente complicado, pero el hecho de haber clavado los efectos de sonido de las versiones clásicas es todo un detalle. Nos devuelve de nuevo a la época en que jugábamos con ellas.

JUGABILIDAD 95

NINTENDO podía haber creado versiones de los GAME & WATCH clásicos y ya está. Pero no es así. NINTENDO ha incluido versiones modernas y la acumulación de estrellas para convertirlo en una joya de la adicción. Pruébalo.

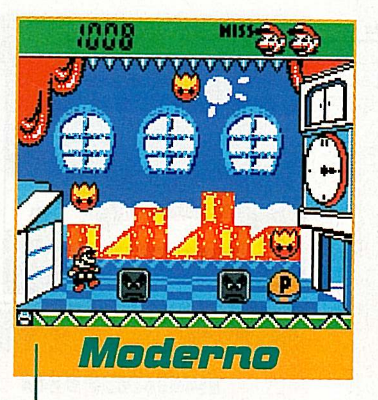
GLOBAL

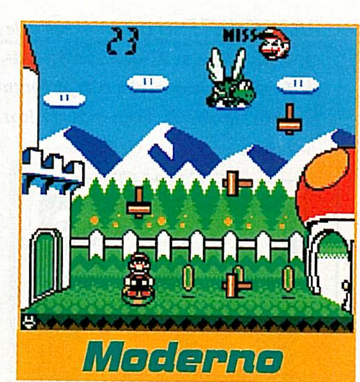


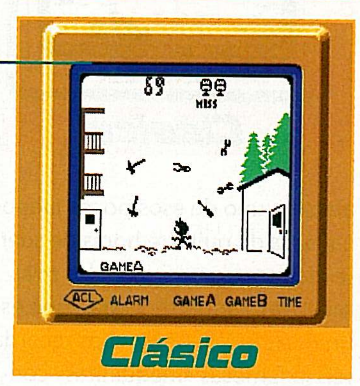
\+ Es un auténtico juegazo en todos los aspectos posibles.

\- Que NINTENDO no lance en España las recopilaciones GAME & WATCH previas a ésta.

nen con versiones antiguas (idénticas a los originales incluso en los detalles más insospechados) y modernas. Y ya que el desarrollo de los juegos originales puede ser un poco monótono, NINTENDO ha incluido un sistema que le dota de una vidilla increíble al juego. Por cada 200 puntos conseguidos en cualquier juego, una estrella se añadirá a nuestro contador. Con ellas podrás descubrir secretos sobre los juegos, consejos para los mismos, músicas e incluso acceso a un museo con las características de veinticinco GAME & WATCH. Nos gustaría contaros mil cosas más, pero sólo podemos decir que **GAME & WATCH GALLERY 2** es de los juegos que más te pueden enganchar. **J. C. MAYE-**

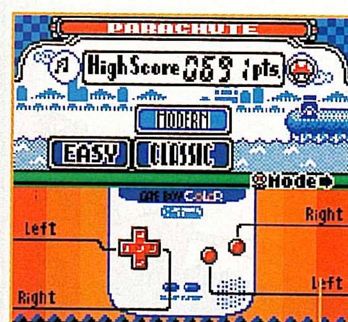






HELMET *Uno de los GAME & WATCH más divertidos de cuantos aparecieron. Se lanzó en 1981 dentro de la serie Silver. Había que llegar hasta la caseta situada a la derecha de la pantalla sin ser golpeados por las herramientas que caían.*





CLASICO O MODERNO *La pantalla de selección de cada juego permite elegir entre las versiones, clásicas o modernas, así como la dificultad, fácil o difícil. Un tercer nivel de dificultad se puede lograr al conseguir más de 1000 puntos en el modo difícil.*

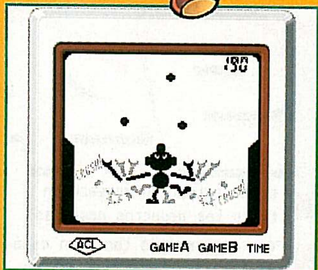


15 estrellas = Ball





Se creó en 1980, fue el primer GAME & WATCH y apareció bajo la serie Silver. El juego BALL sólo aparece tras conseguir quince estrellas con los demás juegos. Por desgracia, habrá que conseguir algunas más para acceder al modo moderno (20), pero como recompensa, aparecerán dos modos modernos más a las 25 y 30 estrellas.









MUSEO *Según vayas consiguiendo estrellas, **GAME & WATCH GALLERY 2** te recompensará con nuevos elementos en el Museo. Hay hasta veinticinco GAME & WATCH, con sus fechas de lanzamiento, formato... ¡¡Incluso está animado!!*

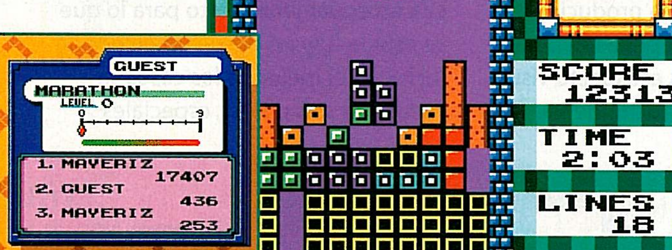


Tetris DX

Pocos juegos más ***divertidos*** puede haber para llevar en una consola ***portátil*** como Game Boy Color. Y es que hay que ***reconocer*** que Tetris, aunque no lo admitamos, nos seguirá ***enganchando*** por siempre jamás.







SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	ELORG

VALORACION

- No hace falta comentar nada de este juego que no se sepa. Tetris siempre ha sido la adicción en estado puro. Que ahora tenga color puede parecer anecdótico, pero la verdad es que gracias a él gana mucho.



Y si a ese juego tan genial le dotas de un buen colorido, entonces ya no queda ninguna duda: **Tetris DX** es un juego simplemente genial. Todo ello sin prestar atención al resto de modalidades de juego que **Tetris DX** incluye, entre los que se encuentran *Marathon*, *40 Lines*, *Ultra* y *Vs. COM*, este último para enfrentamientos directos contra la consola. Existe también un modo para dos jugadores, con el que podrás poner a prueba el flamante puerto de infrarrojos que **Game Boy Color** incluye. Sin duda lo más interesante de este **Tetris DX** es que por fin vais a poder disfrutar de una de las principales características del clásico Tetris: su colorido. No es que resulte un apartado imprescindible, pero la verdad es que le dota de una cierta vidilla que no tenía el primer Tetris para **Game Boy**. Si eres un fanático del Tetris, no te decimos nada, pero si nunca has probado las excelencias del clásico de los clásicos... ¿a qué esperas?

J. C. MAYERICK

TETRIS DX

PUZZLE



Megas	8
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Datos	SI

GRAFICOS

90

Tiene los gráficos justos y necesarios que un Tetris puede demandar. Tan sólo podemos reprochar que, ahora que tienen la oportunidad, no hagan unas fichas en condiciones, al estilo de la coin-op de Atari.

MUSICA

91

Como una partida con Tetris DX se puede hacer bastante extensa, y ante la ausencia de variados efectos de sonido, no hay más remedio que incluir melodías alegres y pegadizas. Dicho y hecho.

SONIDO FX

85

No se le pueden pedir peras al olmo. Por tanto, a Tetris DX no se le puede pedir que tenga unos efectos de sonido espectaculares. Tiene los que necesita, y basta. Quien quiera más, que se compre un shoot'em-up.

JUGABILIDAD

94

Una nota general para un juego cuya jugabilidad depende de la persona. Hay gente que aborrece los juegos como Tetris, pero los más encuentran en él el máximo exponente de la jugabilidad.

GLOBAL



\+ La tremenda adicción que siempre nos ha despertado este juego.

\- Las fichas. Algún día dejarán de dibujarlas con «cuadraditos».



REPARTIENDO cera

Rakuga Kids



Los graffitis **cobran vida** por arte de magia en este nuevo y original **arcade de lucha** producido por KONAMI, que entusiasmará a los usuarios más jovenes de N64. La tiza es más **poderosa** que la espada, y este juego va a demostrarlo.

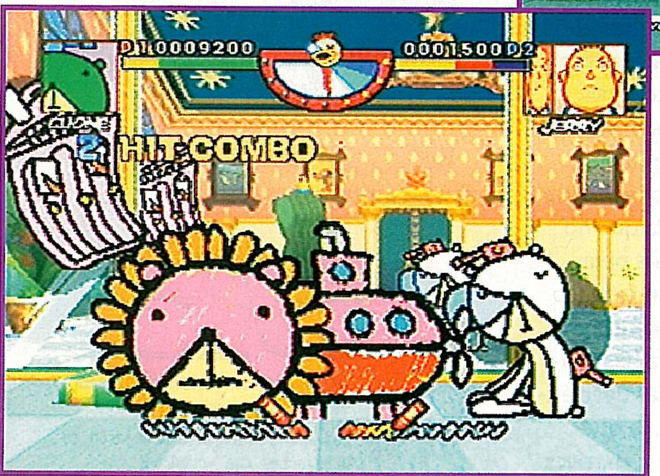
El peculiar entorno gráfico de PARAPPA THE RAPPER (con figuras que asemejaban ser 2D discurriendo en entornos tridimensionales) ha encontrado sucesor en el nuevo lanzamiento de KONAMI para ***NINTENDO 64***. **RAKUGA KIDS**, programado por la división en **Kobe** de la compañía japonesa, lleva aún más lejos la concepción de situar figuras de papel en escenarios dotados de profundidad, haciendo que luchen en lo que es el más extraño y original *arcade* de lucha producido hasta la fecha. A duras penas se puede transmitir en palabras el aspecto visual de este excéntrico cartucho de 96 megas, donde los monigotes dibujados por unos críos cobran vida por arte de magia, saltando de las paredes para combatir unos con otros en una variante muy peculiar de un STREET FIGHTER. Prodigiosamente animados y con una de las mejores bandas sonoras producidas hasta la fecha en formato cartucho (escalofriante el *riff* inicial de guitarra eléctrica), **RAKUGA KIDS** logra ganarse al instante las simpatías del usuario gracias al tremendo sentido del humor desplegado no sólo en lo referente al diseño de los luchadores, sino especialmente por sus llaves. Lástima que el número de golpes especiales sea excesivamente corto para lo que se espera hoy en día de un *arcade* de lucha. En el mejor de los casos se reducen a seis o siete, especiales

MARSA La mujer pollo es junto a Captain Cat Kit el luchador más ágil del juego. Ayudada por su sombrero de gallináceo tomatero, Marsa tiene más pluma que THE SCOPE y es capaz de ejecutar los más descomunales saltos sobre el rival.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE KOBE





RAKUGA KIDS cuenta con nueve luchadores diferentes, algunos de ellos sólo accesibles tras contabilizar bastantes horas de juego, por lo menos once para acceder a todos.

VALORACION

Aunque parte de un motor 3D, RAKUGA KIDS puede considerarse como uno de los mejores productos de desarrollo 2D diseñados para NINTENDO 64. Sus gráficos, música y jugabilidad logran cautivar en un principio a todo el espectro de usuarios, pero la escasez en el número de llaves y especiales le hacen especialmente recomendable para los jugadores más jovenes.

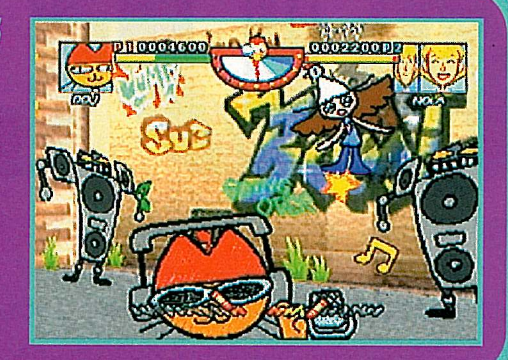
RAKUGA KIDS

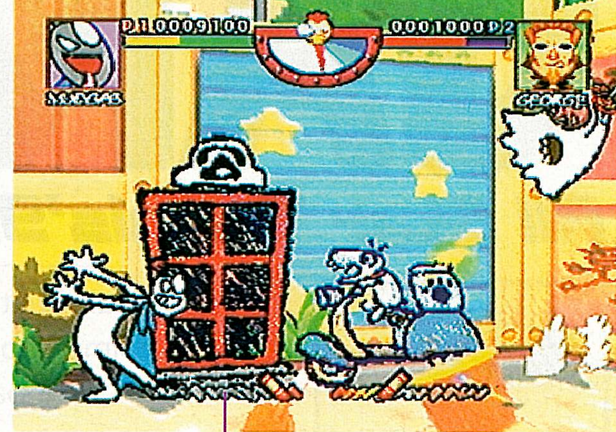
BEAT-EM´UP

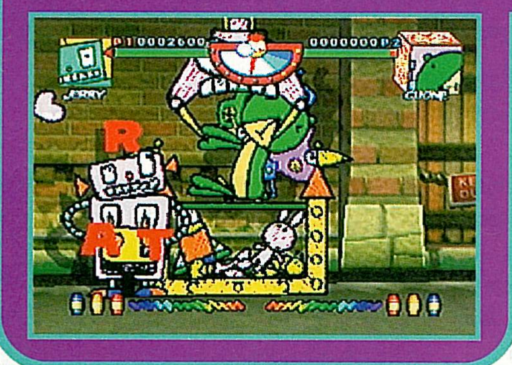
Megas	96
Jugadores	1-2
Vidas	1
Escenarios	8
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

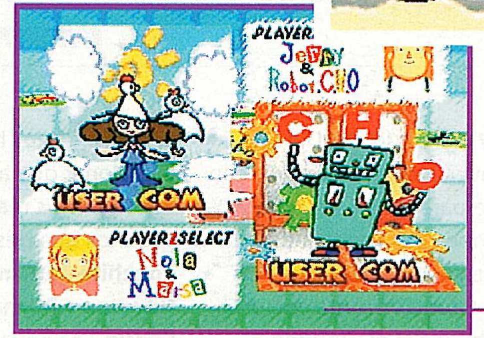
Especiales

Son lo mejor del juego. Para poder ejecutarlos es preciso rellenar antes la barra de la parte inferior de la pantalla. Entonces sólo queda pulsar el botón R y disfrutar de los golpes especiales más comicos de la historia del videojuego.

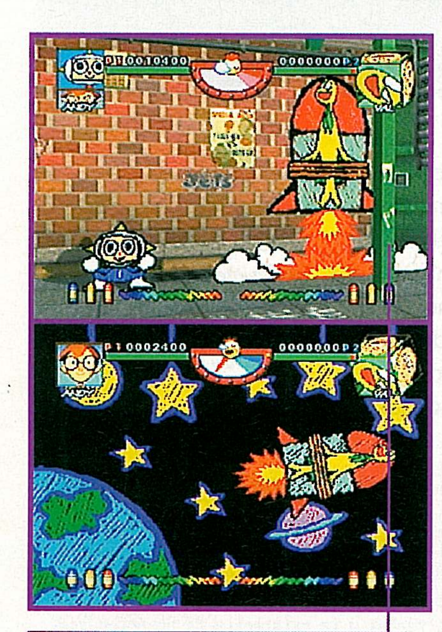








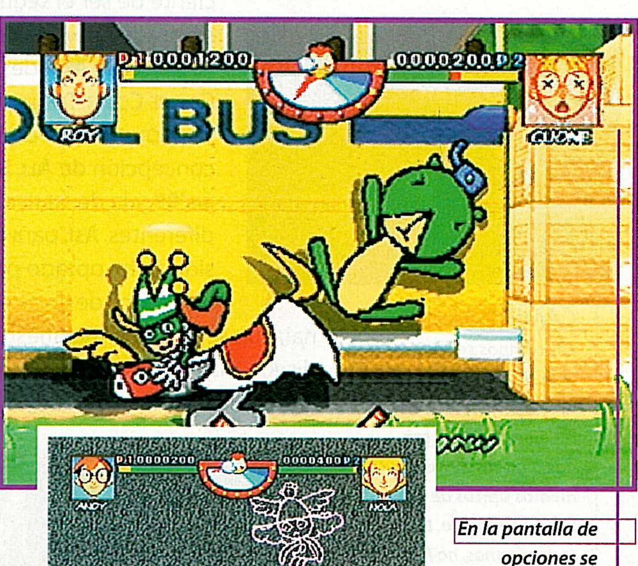
VERSUS *En caso de no poder competir contra otro humanoide o enano «lazaresco», el usuario puede optar por el clásico modo historia o mejor aún, si cuenta con dos mandos de* ***Nintendo 64****, acceder al modo versus y dejar el control del personaje rival en manos de la máquina.*



ASTRONOTS *El especial del personaje dibujado por Andy es uno de los más cómicos de todo el juego. Con él pondremos al rival más allá de Júpiter.*

incluidos. Una cifra un poco miserable para aquellos usuarios acostumbrados a bregar con Mortal Kombat o entregas de King Of Fighters. Hay que tener en cuenta que KONAMI KOBE creó **Rakuga Kids** pensando en el mercado infantil, y desde luego los más pequeños de la casa no van a quedar decepcionados viendo en acción a Astronots, Marsa o el robot CHO. Su colorido, animación y humor logrará cautivarles desde la primera partida. Es el mejor modo de introducir a las nuevas generaciones en un género tan apasionante como es el *beat´em-up*. Los que estamos un poco más crecidos, apreciaremos los prodigiosos gráficos y la banda sonora de **Rakuga Kids**, pero echaremos de menos un mayor número de llaves y especiales.

NEMESIS





En la pantalla de opciones se puede optar por el modo Drawning, que sustituye los fondos por una pizarra.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	93	82	85	88
Uno de los mayores derroches de colorido y animación vistos hasta el momento en N64. El diseño de los personajes, todo el aspecto y la ambientación de dibujo infantil hacen de Rakuga Kids un verdadero prodigio visual.	Hoy por hoy, Rakuga Kids posee la mejor intro musical de todo el catálogo de Nintendo 64. Su riff inicial de guitarra (que seguro se ha comido gran parte de los 96 megas del cartucho) ya es todo un clásico.	Con semejante música ocupando megas y megas del cartucho, era lógico que los efectos de sonido se resintieran. No son tan funestos como los de otros juegos de lucha, pero podían ser mejorables.	Pensando seguramente en los clientes potenciales del producto (los usuarios más jóvenes de N64) Rakuga ofrece pocas, poquísimas llaves. Es el único inconveniente que encontrarán los más adultos en este gran juego.	+ La animación y el humor de algunos especiales. - Muy pocas llaves para un juego de lucha.

Un golpe GANADOR

All Star Tennis'99



El segundo título de **tenis** para Nintendo 64 sigue el esquema de los simuladores clásicos centrados en el mundo de la **raqueta**. Sin embargo, ofrece algunas **variedades** como los **golpes especiales** o el modo «Bomb Tennis».

SUPER Information

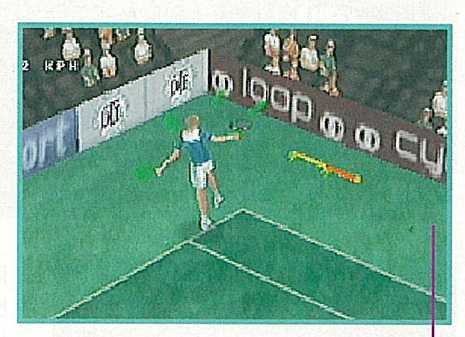
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	SMART DOG

El programa de UBI SOFT es una fiel conversión del aparecido con el mismo título para los 32 *bits* de SONY. Su llegada rompe con la sequía de títulos centrados en el tenis, tanto en ***PSX*** como en ***N64***. Además cuenta con el aliciente de ser el segundo simulador de este deporte en llegar hasta ***N64*** después de CENTRE COURT TENNIS. A primera vista puede apreciarse que la concepción de **ALL STAR TENNIS'99** y la de su rival son muy diferentes. Así, para esta ocasión se ha optado por un simulador de corte tradicional, que se pone de manifiesto en un diseño más realista de los once jugadores incluidos (5 femeninos y 6 masculinos). Entre ellos hay que mencionar que aparecen ocho tenistas reales, entre los que destacan **Conchita Martínez**, **Jana Novotna** y **Michael Chang**. La animación de los movimientos es magnífica, a lo que colabora notablemente una perfecta sincronización con los movimientos de la bola. Con ello se evita la sensación, muy usual en otros programas, de que la pelota sea devuelta cuando el jugador aún no ha iniciado el golpe. Para aumentar la jugabilidad, se han incorporado algunos elementos que rompen con el corte tradicional. La primera son los



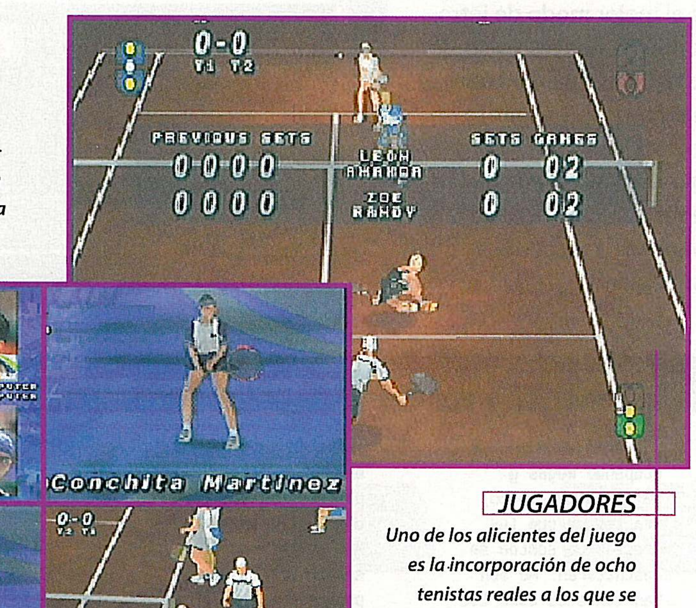
CAMPOS

*Los campos se encuentran situados en diferentes países, reflejando en sus gradas algunos de los elementos típicos de cada zona geográfica. De todas formas, no llega a la altura de los espectaculares escenarios de la primera entrega para **PSX** (TENNIS ARENA).*



GOLPES ESPECIALES

*Tal y como ocurre en la versión de **PLAYSTATION**, en esta primera entrega para **NINTENDO 64** también encontraréis la interesante ayuda de los golpes especiales para rematar de una forma rotunda y espectacular los puntos.*



JUGADORES

*Uno de los alicientes del juego es la incorporación de ocho tenistas reales a los que se unen tres ficticios. La única presencia española es la de la aragonesa **Conchita Martínez**.*

VALORACION

el éxito de este programa se basa en unir al fiel reflejo del deporte de la raqueta de los simuladores clásicos, una considerable jugabilidad. si a todo ello le unimos la presencia de jugadores reales y la existencia de un único competidor dentro de este género para nintendo 64, se puede prever un magnífico porvenir para este más que interesante juego.

ALL STAR TENNIS'99

DEPORTIVO



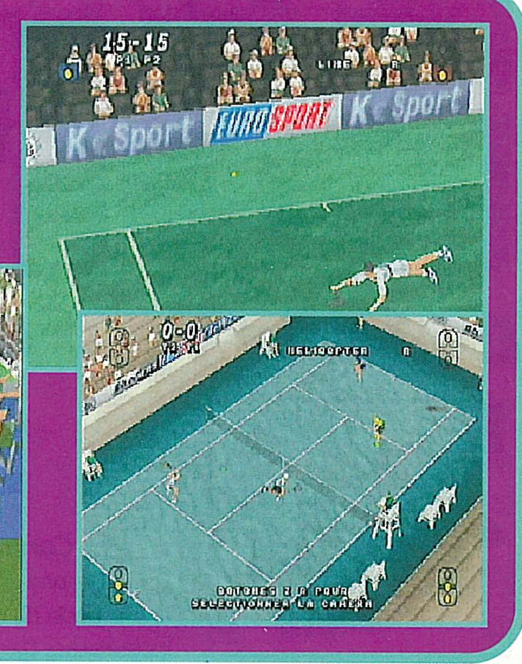
Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	SI

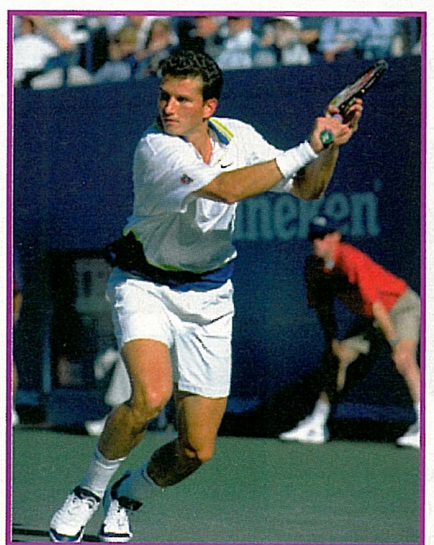
Cámaras

El juego puede seguirse mediante dos cámaras. Aunque la perspectiva es muy similar, ofrecen cambios de ángulo en función de la posición de los jugadores. Además, se incluyen cuatro cámaras para recoger las repeticiones.



Como suele ser habitual en todos los juegos deportivos, las imágenes más espectaculares las obtendremos en las repeticiones.









Modo Bomb Tennis

Junto a los modos de *arcade* y exhibición, el modo «bomb tennis» es una de las opciones incluidas en el programa. Sólo disponible en la modalidad individual, añade a la dificultad propia del deporte de la raqueta unas bombas situadas en el lugar donde bota cada pelota. Una variante que agradecerán todos aquellos que quieran dar una nueva dimensión al deporte de la raqueta añadiendo elementos que dificultan nuestro deambular por la pista.



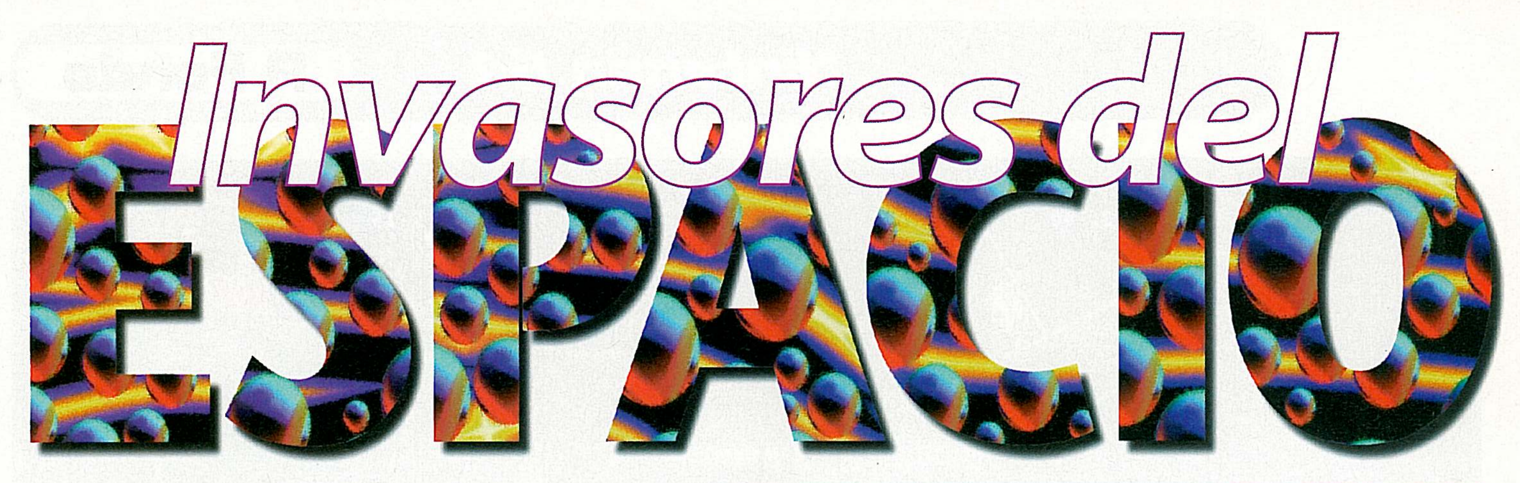
tres golpes especiales de cada jugador, a lo que se une un movimiento personalizado para cada uno de ellos. Para poder realizarlos se utiliza un indicador que se carga a medida que se van devolviendo las pelotas enviadas por nuestro rival. La segunda incorporación destacable es el modo denominado *Bomb Tennis*. Esta modalidad recuerda al *Crazy Tennis* recogido en la primera entrega de PETE SAMPRAS TENNIS para ***MEGA DRIVE***. Entre las restantes opciones pueden destacarse las ocho pistas incluidas, cada una perteneciente a un país diferente. El aspecto en el que el programa presenta un peor balance es en el de la variedad de cámaras. Al igual que en la versión de ***PSX***, sólo aparecen dos que ofrecen una visión del campo muy similar. Para compensar, cuenta con cuatro posibilidades para poder seguir las largas repeticiones desde cualquier punto. De todas formas, el equilibrio entre realismo y jugabilidad hacen que **AST'99** se presente como una gran alternativa al también magnífico CENTRE COURT TENNIS.

CHIP & CE



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	80	94	92	92
Aunque la variedad de cámaras no es demasiado elevada, la calidad en la animación y diseño gráfico de los jugadores compensa con creces. Los escenarios, sin ser demasiado espectaculares, cumplen con su cometido.	La selección musical realizada se inclina por melodías suaves, muy acordes con el deporte de la raqueta. La escasez de opciones y la sencillez de los menús, limitan aún más su participación el cómputo global.	Aunque el juego esta marcado por un comentarista y por los gritos del público, este apartado destaca por aspectos como gritos personalizados de ánimo o el fiel reflejo del esfuerzo de los tenistas al devolver un golpe.	Los programadores han conseguido incorporar elementos que aumentan la jugabilidad habitual de este tipo de simuladores. Los golpes especiales y la presencia de tenistas reales son dos de sus aspectos más interesantes.	+ La unión de calidad gráfica y jugabilidad. - La similitud de la cámaras empleadas para seguir el juego.





Invasores del ESPACIO

B-Movie



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GTI
PROGRAMADOR	KING OF THE JUNGLE

La crueldad del mundo de los videojuegos hace que juegos como B-Movie pasen sin pena ni gloria por el catálogo de ***PlayStation*** debido a no contar con un nombre mítico o una licencia prestigiosa. ***Exceptuando*** eso, en lo demás va más que sobrado.

Conocido en otros países como Invasion From Beyond, **B-Movie** es una especie de mezcla de las películas Independence Day y Mars Attacks en forma de videjuego, con el *look* visual de las «pelis» de extraterrestes de serie B de los años 50 y el argumento de la famosa Guerra de los Mundos radiofónica con la que **Orson Welles** hizo temblar **Estados Unidos**. Así, a los mandos de 3 diferentes naves en un principio, trataremos de detener las hordas alienígenas que pretenden invadir la ciudad. Pero no penséis que se trata del típico *shooter* en el que nuestro objetivo es eliminar a cuanta nave extraterrestre se plante ante nosotros. Nada de eso. El juego está dividido en misiones, y en cada una deberemos acometer las indicaciones de nuestra base y efectuar las acciones que se nos encomienden. Por ejemplo, rescatar civiles, colocar baterías antiaéreas en determinados lugares, dar escolta a helicópteros, proteger determinados edificios, llevar a un científico de un lugar a otro, impedir la entrada de extraterrestres a pie en un hospital, etc... Casi podríamos decir que destruir las naves alienígenas es siempre secundario, y su presencia se limita prácticamente a hacer de nuestras misiones un infierno debido a su constante presencia. Además de todo esto, al eliminar extraterrestres aparecerán *items* que los recolectaremos y llevaremos a la base para, entre misión y misión, ir









CARETO *Este piloto, sinceramente, da bastante más miedo que los propios alienígenas. Lo que hace el tabaco...*

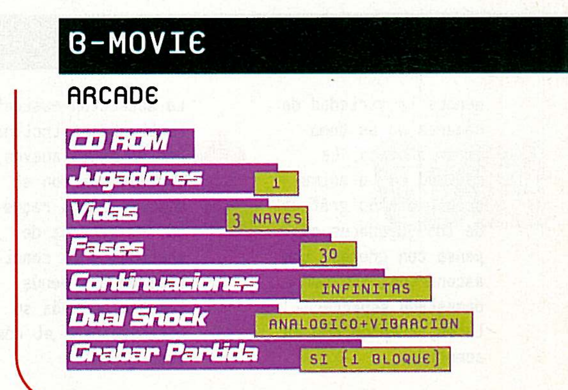


INVESTIGACION *En la sala de investigación podremos potenciar nuestras naves e incluso construir nuevas merced a los items que recojamos mientras hacemos las misiones.*



VALORACION

● un par de misiones, y caeremos indefectiblemente en las redes de este colosal B-Movie. Y todo gracias a un concepto de juego tan original como efectivo, y un entorno 3D tan suave que hace que el control de la aeronave sea cosa de niños. Quizá sea en ocasiones demasiado difícil, pero también depende muy mucho de vuestra habilidad.



B-MOVIE	
ARCADE	
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3 NAVES
Fases	30
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	SI (1 BLOQUE)





Conoce B-Movie

1 *Es vital colocar estratégicamente las defensas antiaéreas.*

2 *Esa hélice rosada es uno de los items que potencian las naves.*

3 *Al final de cada misión, un detallado informe mostrará nuestros logros.*

4 *Cada nave tiene su piloto y sus diferencias a la hora de manejarlas.*

5 *Antes de empezar, con el simulador aprenderás a controlar la nave.*

6 *Algunas misiones consisten en dar cobertura a helicópteros.*



Naves







Para empezar dispondremos de estas tres naves. Todas están equipadas con las mismas armas, y se diferencian en la velocidad, capacidad y resistencia.

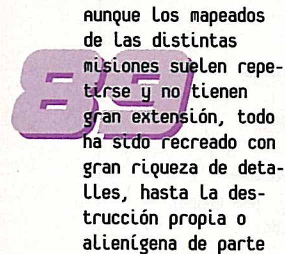


construyendo nuevas armas. Lo mismo haremos con los científicos que pasean por las calles, ya que serán ellos los encargados de construirlas y perfeccionarlas (en total podremos disponer de hasta 60 armas distintas). Cuanto mejor sea el arma que queramos diseñar, más cantidad de *items* será precisa. Estos elementos especiales también serán vitales para construir nuevas naves (10 distintas en total) más resistentes y equipadas, que serán imprescindibles para salir airoso de las misiones más avanzadas, en las que el fuego de las 30 diferentes naves alienígenas cada vez hará más daño en nuestras defensas. Antes de concluir hay que resaltar que **B-Movie** es impecable a nivel técnico, con un motor 3D que trabaja a 50 *frames* por segundo (de lo más suave que hemos visto en ***PSX***). Las impactantes vibraciones de *Dual Shock* ponen la guinda a un juego sorprendente, que merece mucha más gloria de la que va a conseguir.

THE SCOPE



GRAFICOS



Aunque los mapeados de las distintas misiones suelen repetirse y no tienen gran extensión, todo ha sido recreado con gran riqueza de detalles, hasta la destrucción propia o alienígena de parte de los escenarios.

MUSICA

88

La verdad es que la música es impecable en cuanto a calidad y acorde con las películas de serie B, pero no demasiado apropiada actualmente para un juego de esta temática. Le pegaría más a una aventura o algo así.

SONIDO FX

87

Una amplia galería de efectos acompañarán a nuestras naves al surcar el invadido cielo de las distintas villas. Explosiones, disparos, colisiones y un montón de pequeños sonidillos para cada arma completan la oferta.

JUGABILIDAD

92

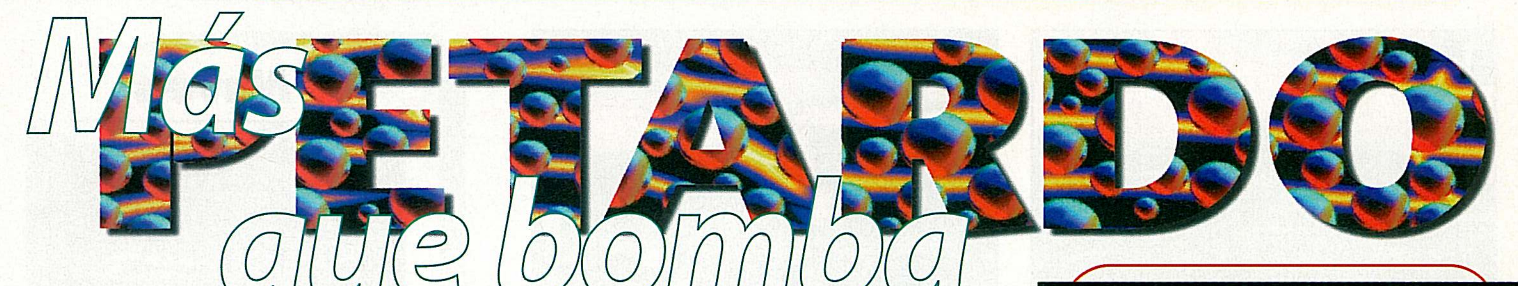
La suavidad con que todo se mueve, la simpatía gráfica, la imprescindible traducción al castellano del juego (con alguna pequeña falta) y la atrayente mecánica de juego convierten a este B-Movie en un derroche de adicción.

GLOBAL



\+ Lo original de su concepto. El uso del Dual Shock.

\- Muchas veces te atascarás en una misión. Se pasa de complicado a veces.



Más PETARDO que bomba

Pocket Bomberman

Es el tercero de los títulos que vieron la luz en España coincidiendo con el lanzamiento de Game Boy Color. También es, con diferencia, el peor de los tres.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	HUDSON



Muy poco aporta este POCKET BOMBERMAN en la versión color que nos ocupa. Y es muy extraño, porque HUDSON, a tenor de lo visto con muchos otros títulos que la compañía nipona ha lanzado en el mercado japonés, es capaz de hacerlo mucho mejor. Da la sensación de estar jugando con la versión *SUPER GAME BOY* del juego, y no con la adaptación para *GAME BOY COLOR*. Los «recuadros» marrones de los jarrones (como se ve en la pantalla grande) se pueden evitar sólo con un poquito de habilidad. Son los resultados de versionar un juego sin realizar una sola modificación en los gráficos (sólo en las paletas de color). La consecuencia de todo esto es un juego casi idéntico, que sólo ofrece un poquito más de color en sus gráficos. De haber mediado las buenas intenciones de sus programadores, estaríamos hablando de un juego cuya presencia en *GAME BOY COLOR* tendría una justificación que hoy no tiene. **J. C. MAYERICK**



VALORACION

ZELDA DX ha incorporado nuevas cosas en la versión color. WARIOLAND 2 ha mejorado notablemente el aspecto gráfico. BOMBERMAN POCKET, en cambio, no incorpora nada, aparte de un poquito más de color. Por desgracia, éste no se ha aplicado con demasiado acierto, con lo que el resultado es mediocre.

POCKET BOMBERMAN

ARCADE



GRAFICOS 87

Frente al 92 que consiguió en su día, no tenemos más remedio que bajarle cinco puntitos, pues los resultados obtenidos con GAME BOY COLOR deberían ser mucho mayores de los de esta adaptación.

MUSICA 91

Ya lo comentamos en el mes de abril del año pasado, pero volvemos a repetirlo. Pegadizas músicas en las que HUDSON puso mucho hincapié. Por lo visto, mucho más que a la hora de hacer esta versión GAME BOY COLOR.

SONIDO FX 90

GAME BOY COLOR ha introducido nuevas y variadas características, pero el sonido no es, por desgracia, una de ellas. Así pues, a mismos efectos de sonido para un mismo juego, misma puntuacion que en abril de 1998.

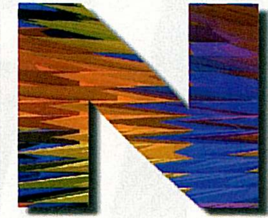
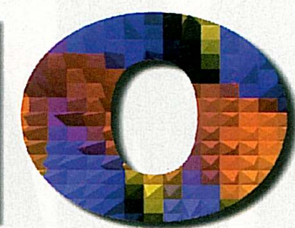
JUGABILIDAD 93

Con todo, no podemos negar que POCKET BOMBERMAN es un juego muy divertido, a pesar de que las plataformas hayan heredado la perspectiva cenital de los demás bomberman. Así pues, una jugabilidad muy elevada.

GLOBAL



+ Es el mismo juego y, por tanto, es igual de divertido.
- No se ha trabajado mucho la adaptación a GAME BOY COLOR.



Haz el INDIO

Turok 2

La **segunda** parte del clásico de Acclaim vuelve sin grandes cambios, aunque con la **presencia** importante del color. Lástima que esta importante **novedad** no sea suficiente para **justificar** una segunda parte.





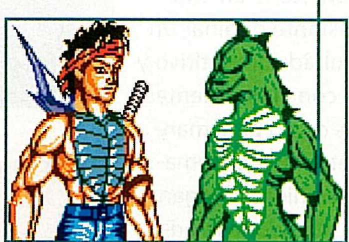


Después de acabar con el enemigo final, hay que destrozar a balazos el ordenador central. Una buena oportunidad para mostrar los dos «cinemas» que aparecen durante el juego.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	BIT MANAGERS







Bit Managers, o quizás sus productoras, han tomado la mala costumbre de no introducir cambios en las nuevas versiones de sus respectivos juegos. **Turok 2**, salvo en algunas cuestiones relacionadas con su desarrollo, es prácticamente idéntico a Turok, y éste no fue precisamente un juego que nos gustase en demasía. Nuestro reproche es que no nos parece lógico que reciclen fases como las del alud del segundo TinTin, o que las fases de plataformas no hayan variado prácticamente entre TinTin (primera y segunda parte), Spirou, Turok, etc. BIT MANAGERS tiene capacidad para hacer cosas mucho mejores, y ahora con **Game Boy Color** tiene la posibilidad de demostrarlo. Eso sí, las músicas, como siempre, geniales.

J. C. MAYERICK

VALORACION

● Ha llegado el momento de dar un giro de 180 grados. BIT MANAGERS, lo sabemos, podrían dar mucho más de sí. Lo han demostrado con cosas tan buenas como las fases isométricas del genial SILVESTRE Y PIOLIN.

TUROK 2

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	10
Fases	9
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 85

Aunque en algunas fases el uso del color es realmente bueno, la formación de los diferentes escenarios es demasiado anárquica. Se parece demasiado a anteriores juegos del propio equipo de programación.

MUSICA — 91

No nos cansaremos de decirlo, pero está claro que, dejando de lado el virtuosismo de los creadores de Nintendo, el músico de Bit Managers se va superando con cada nueva melodía que compone.

SONIDO FX — 80

Al igual que las músicas del juego son muy buenas, no podemos decir lo mismo de los efectos de sonido, que son pocos y raramente perceptibles. Por desgracia, es una costumbre en los juegos para GAME BOY.

JUGABILIDAD — 81

Es duro decirlo, pero TUROK 2 tiene la cualidad de no divertir en exceso. La monotonía de su desarrollo (a pesar de contar con varios tipos de fase) y la escasa acción, lo convierten en un juego algo aburrido.

GLOBAL



\+ Las músicas, siempre buenas, del compositor de BIT MANAGERS.

\- Es lo mismo de siempre, pero esta vez con algo de colorido.

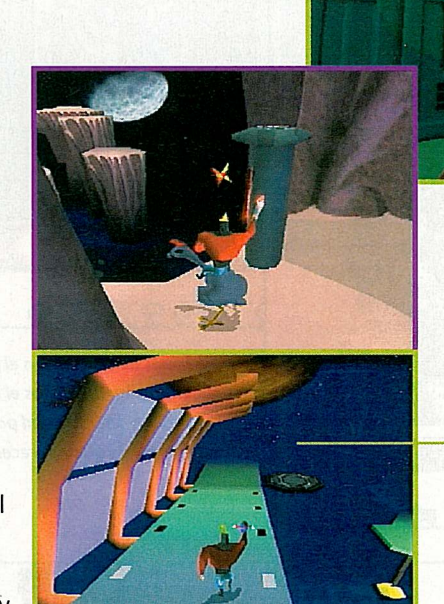


El MACARRA sideral

Con más de ***medio año*** de retraso respecto a EE.UU., Blasto llega a las tiendas europeas en una versión con voces y texto en castellano. Al menos por eso, la espera ***mereció*** la pena.



El look visual de los **Looney Toons** de la WARNER, y concretamente aquellos inolvidables cortos protagonizados por el marciano **Marvin** y el **Pato Lucas**, fueron la principal inspiración de SONY INTERACTIVE STUDIOS AMERICA a la hora de programar y producir este peculiar *arcade* de plataformas, protagonizado por un genuino macarra estelar. Un compendio de **Flash Gordon**, **Buck Rogers** y galán de urinario, que tuvo el lujo de contar (en la versión de habla inglesa) con la voz de **Phil Hartman**, actor y cómico norteamericano, meses antes de fallecer de manera violenta a manos de su propia esposa (que acto seguido se suicidó). Dejando al margen la participación de **Hartman** (de gran popularidad en **EE.UU.** por sus imitaciones en SATURDAY NIGHT LIVE), **BLASTO** posee en potencia suficientes atractivos como para cautivar al usuario de ***PSX***. Tiene un entorno gráfico bastante original, un nivel de dificultad competitivo y un mapeado con las suficientes zonas ocultas como para mantenerte entretenido por semanas. Los inconvenientes llegan en cuanto se abandona la primera fase (la base espacial) para caer en tierra firme. A partir de ahí el mapeado es tan confuso, que por unos momentos se salta del tercer capítulo



KAY EFCEE. *Este es el nombre que recibe el polluelo de la izquierda, variante extraterrestre y desmejorada del chocobo sobre el que podrás cabalgar para llegar a zonas de otra forma inaccesibles.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCEE
PROGRAMADOR	SISA

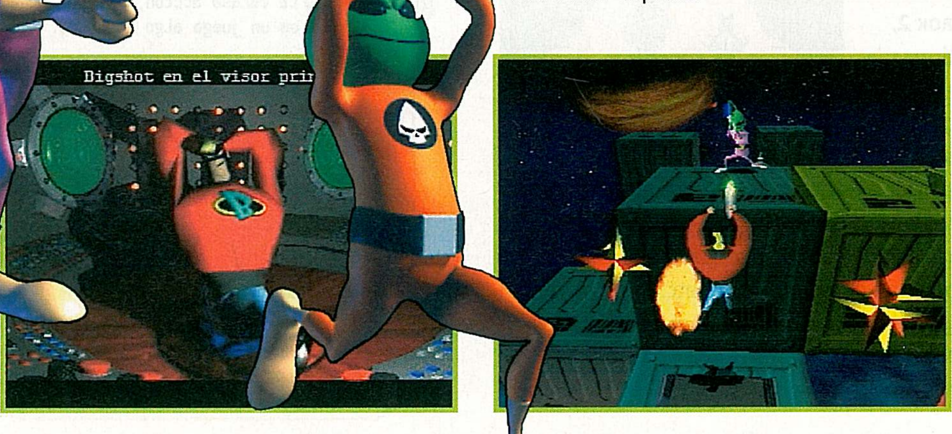
VALORACION

en su obsesión por asimilar en el juego todo el aspecto y el desarrollo de los dibujos animados WARNER, BLASTO se ha visto traicionado por una estrafalaria división en capítulos, que unido a un mapeado tan traicionero como confuso, logra quebrar la paciencia de cualquier usuario. el humor y los continuas y ridículas frasecillas del protagonista logran aliviar hasta cierto punto el conjunto. como pasa con muchos juegos de SISA, BLASTO no es malo, pero podría ser mucho mejor.

BLASTO

ARCADE DE PLATAFORMAS

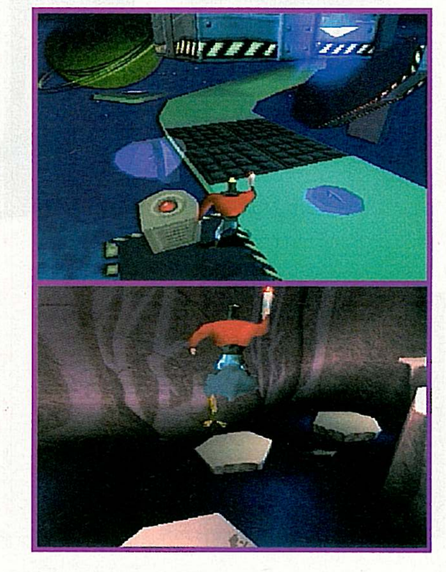
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	5
Capítulos	5
Continuaciones	SI
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

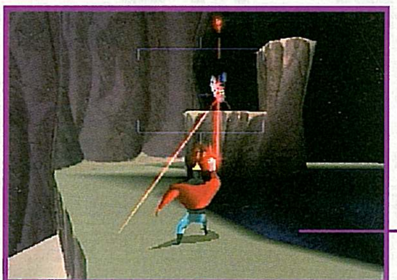










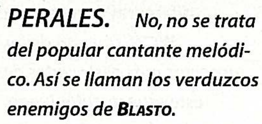


Durante el camino, BLASTO podrá ejercer de galán nauseabundo, salvando unas cuantas chicas encerradas por los lujuriosos perales.





PERALES. *No, no se trata del popular cantante melódico. Así se llaman los verduzcos enemigos de BLASTO.*



al cuarto, y luego de regreso al tercero. La gente de SISA quiso hacer un desarrollo tan original, que al final les ha quedado un batiburrillo de niveles sin orden ni concierto. Si posees la suficiente dosis de paciencia y lográs asimilar este caos, hallarás en **BLASTO** la diversión y la jugabilidad que se espera en un plataformas (si no estrellas antes el CD contra las paredes). Por cierto, **BLASTO** ha tenido tanto éxito en **EE.UU.** y **Japón** que ya se piensa en una segunda parte… Sólo falta saber quien le pondrá voz.

NEMESIS

Marcado por la tragedia.

Poco conocido en **España**, **Phil Hartman** era uno de los cómicos de mayor proyección en EE.UU., gracias a su participación en el programa de TV SATURDAY NIGHT LIVE o películas como CITA A CIEGAS, SGT. BILKO o PEQUEÑOS GUERREROS. Nadie suponía que moriría de manera tan violenta a los pocos meses de dar su voz a **BLASTO**.

GRAFICOS — 82

comparado con otros entornos 3D desarrollados en PLAYSTATION, el de BLASTO es bastante normalito. Le salva la animación del protagonista y sobre todo TINY, el snarf devorador de hombres. Todo un homenaje a los dibujos de la WARNER.

MUSICA — 87

Los esfuerzos por rescatar la ambientación de los cortos del pato Lucas (en su papel de Pato Rogers) y el marciano Marvin, alcanzan también a la banda sonora, de tintes «chorrafuturistas». No es de las peores cosas del juego.

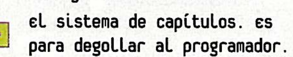
SONIDO FX — 90

Aunque la versión PAL incluye voces y texto en castellano, la versión inglesa (a cargo de PHIL HARTMAN) posee las frases más divertidas y ridículas. Si tienes un cierto dominio del inglés no deberías perdértelas.... son una risión.

JUGABILIDAD — 80

el control del personaje no plantea demasiados problemas... Las desgracias llegan por parte del extraño mapeado del juego, que te obligará a dar mil vueltas sobre tus propios pasos. Esto acaba por irritar al ser humano más paciente.

GLOBAL



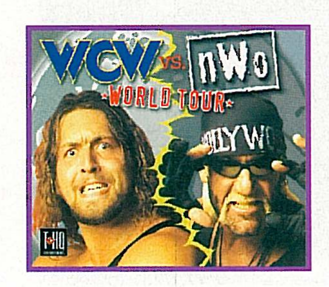
81

\+ La voz de PHIL HARTMAN. Y un doblaje también excelente.

\- El sistema de capítulos. Es para degollar al programador.



WCW Vs. NWO World Tour



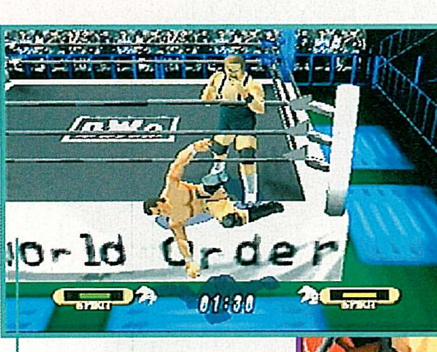
El **segundo** juego de wrestling para Nintendo 64 llega con un magnífico entorno gráfico y con la incorporación de **diferentes** grupos de la WCW. Entre los **protagonistas** incluidos hay que mencionar la reaparición de Hollywood Hogan.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	THQ
PROGRAMADOR	ASMIK

ACCLAIM se había convertido en la auténtica dominadora del *wrestling* con sus diferentes entregas de la saga WWF. Sin embargo, THQ pretende abrirse un hueco en este género con un programa en el que se sustituyen los típicos luchadores de la **WWF** por los de los diferentes grupos de la *World Championship Wrestling* (**WCW**). Así, los protagonistas son los miembros de la **WCW**, de la *New World Order* (**NWO**), de la *Dead or Alive Wrestling* (integrada en su mayor parte por luchadores nipones) y de la *Indepedent Union Wrestling* (en la que se incluyen luchadores independientes). Todos estos grupos permiten contar con 37 luchadores, sin contar los secretos. Dentro de esta amplia variedad se encuentran algunos viejos conocidos de esta disciplina entre los que destaca **Hollywood Hogan.** El mencionado gladiador ya protagonizó varias de las entregas de ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive*** con el nombre de de **Hulk Hogan**. Aparte de los protagonistas, lo más destacado del juego es el apartado gráfico, que consigue recrear perfectamente este tipo de espectáculos. Para ello sólo incluye un tipo de cámara, aunque, de forma automática, se producen espectaculares giros

*El nuevo programa de THQ supone la aparición de una alternativa a la serie de wrestling creada por ACCLAIM. La variedad de luchadores, pertenecientes a diferentes grupos de la **WCW**, son uno de los aspectos más destacados de este espectacular juego.*



FUERA DEL CUADRILATERO *Entre las posibilidades recogidas se incluye la posibilidad de continuar los combates desde fuera del cuadrilátero.*





GIROS DE CAMARA *A diferencia de lo que nos tenían acostumbrados los programas de wrestling y los de boxeo, en este caso no es posible elegir entre varias opciones de cámara. Sin embargo, la única opción recogida realiza una selección automática de movimientos y cambios de perspectiva con un resultado espectacular.*



VALORACION

el segundo simulador de wrestling para NINTENDO 64 presenta como principal novedad la sustitución de la WWF por diferentes grupos de WCW. un magnífico apartado gráfico, unido a la presencia de una enorme variedad de luchadores y a la reaparición de Hollywood Hogan, son los principales alicientes de un programa que competirá codo con codo con el magnífico WWF Warzone de ACCLAIM.



WCW VS. NWO WORLD TOUR

DEPORTIVO

Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	TORNEO
Competiciones	6
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

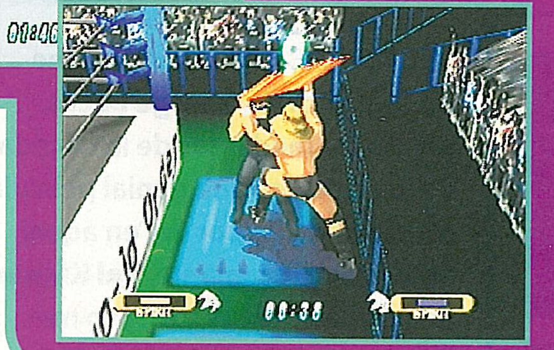
Objetos

Existe la posibilidad de salir del cuadrilátero y coger objetos del público para golpear a un rival. Esta cualidad recuerda a la recogida en WWF WARZONE dentro del modo *Weapon*.









y cambios de perspectiva y plano. La variedad de llaves y golpes incluye desde saltos acrobáticos hasta la posibilidad de golpear a los rivales con objetos recogidos del público. Por último, mencionar la enorme gama de competiciones recogidas. Dentro de las mismas pueden disputarse combates entre cuatro luchadores de forma simultánea hasta una liga entre diferentes equipos, en la que se acumulan los puntos como si de partidos de fútbol se tratara. A la vista de sus cualidades, se prevé una cerrada lucha con WFF WAR ZONE por la hegemonía dentro de este particularísimo género.

CHIP & CE













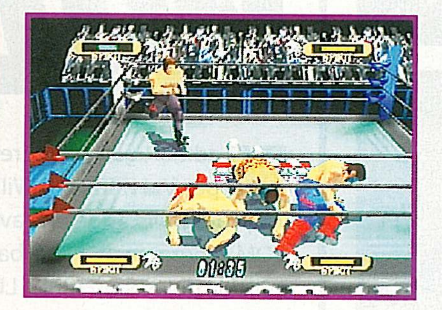


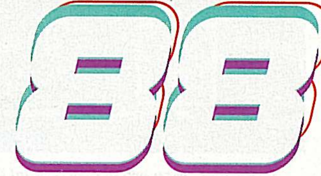
Luchadores

4 contra 4

Uno de los aspectos más destacados del juego es la espectacular posibilidad de enfrentarse hasta cuatro jugadores de forma simultánea en una misma pelea.





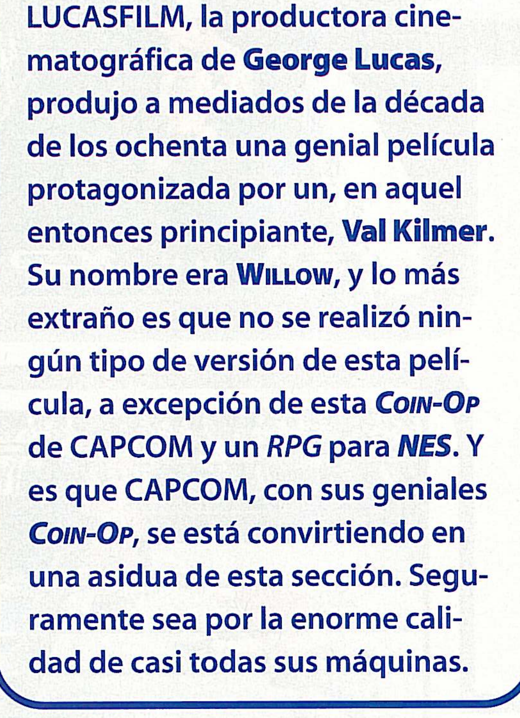




GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	82	89	89	88
El diseño y movimiento de los jugadores es uno de los aspectos más logrados del programa. Los continuos cambios de cámara y de zoom, hacen que la acción sea un auténtico espectáculo muy en la línea de estos simuladores.	Las melodías recogidas reflejan el ambiente que rodea este tipo de acontecimientos, algunas de las melodías serán muy familiares para los grandes aficionados al wrestling.	Algunos comentarios sobre el desarrollo del juego, junto a los gritos de los luchadores, son la base de este apartado. Los gritos de ánimo del público también están presentes.	Una enorme variedad de golpes y todo tipo de llaves se unen a una amplio catálogo de competiciones. La posibilidad de recoger objetos del público con los que golpear a los rivales es otro aspecto a tener en cuenta.	+ El regreso de Hulk Hogan con el nombre de Holywood Hogan. − La decadencia del wrestling en España puede reducir la popularidad del juego.







Coordinado por **J.C. MAYERICK**

LUCASFILM, la productora cinematográfica de George Lucas, produjo a mediados de la década de los ochenta una genial película protagonizada por un, en aquel entonces principiante, Val Kilmer. Su nombre era WILLOW, y lo más extraño es que no se realizó ningún tipo de versión de esta película, a excepción de esta *COIN-OP* de CAPCOM y un *RPG* para *NES*. Y es que CAPCOM, con sus geniales *COIN-OP*, se está convirtiendo en una asidua de esta sección. Seguramente sea por la enorme calidad de casi todas sus máquinas.

El mapa de ***WILLOW****, en el que se mostraban los seis niveles existentes en el juego (al final había un séptimo nivel muy corto).*



La secuencia inicial, una sencilla animación en la que la reina Bavmorda lanza sus manos sobre la pequeña Elora Danan.













El nivel cinco era el único nivel en el que el jugador podía elegir con quién quería afrontar la fase. Sobre estas líneas se muestra la pantalla de selección de personaje. Si vuelves a jugar con él, coge a Willow, nos lo agradecerás.

WILLOW

Madmartigan (interpretado en el film por **Val Kilmer**) y Willow Ufgood son los protagonistas de una aventura que CAPCOM programó en 1989, basándose en la película del mismo título. LUCASFILM GAMES, como antiguamente era conocida LUCAS ARTS, contó con los servicios de CAPCOM para llevar a cabo este proyecto, en lo que iba a ser una de las dos únicas versiones que se hiciesen de la película. Y la verdad es que, por lo visto diez años después, **WILLOW** sigue conservando esa enorme jugabilidad que le hizo convertirse en uno de los clásicos de los salones recreativos. Si no tuviste la oportunidad de jugar con él, es muy posible que esta pista te sirva para situar mejor a este **WILLOW**: es una mezcla entre GHOULS´N GHOSTS y STRIDER. Del primero retoma la temática del juego (muy



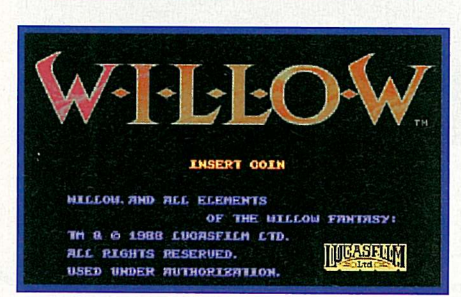
Jefes finales

Como buena *Coin-Op* de CAPCOM que es, los jefes finales tenían un tamaño descomunal, aunque las animaciones de los mismos no eran para lanzar cohetes. Sus patrones de ataque eran relativamente sencillos e incluso, en los





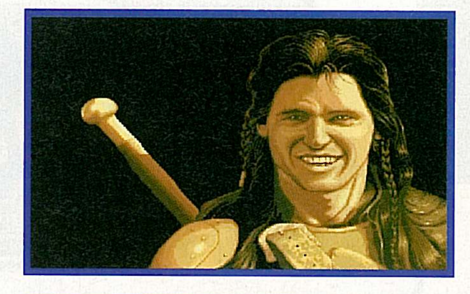
niveles de dificultad más altos, necesitaban pocos impactos para ser destruidos. Ya ocurría en juegos como Ghouls´n Ghosts y Strider, en los que la apariencia de los jefes finales era mucho más fiera de lo que realmente representaban. Eso sí, no todos los nieveles del juego contaban con su propio jefe final.



similar por la época en que se localizan ambos), y del segundo retoma la estructura de algunos de los niveles, hasta el punto de presentarse un nivel casi idéntico al de la ladera nevada, aunque esta vez, en vez de correr, Willow y Madmartigan descenderán sobre un trineo. CAPCOM, una compañía maniática como pocas (cuando introduce un nuevo concepto lo explota hasta su final), incluyó las tiendas que otros títulos como Forgotten Worlds o Black Tiger (entre otros) también incluían. Su utilidad era más que interesante, aunque si quieres obtener más información sobre ella, échale un vistazo al recuadro que le dedicamos junto a estas líneas. La aventura estaba dividida en seis niveles que Willow Ufgood y Madmartigan debían afrontar alternativamente. La única excepción era el nivel cinco, *Tir Asleen*



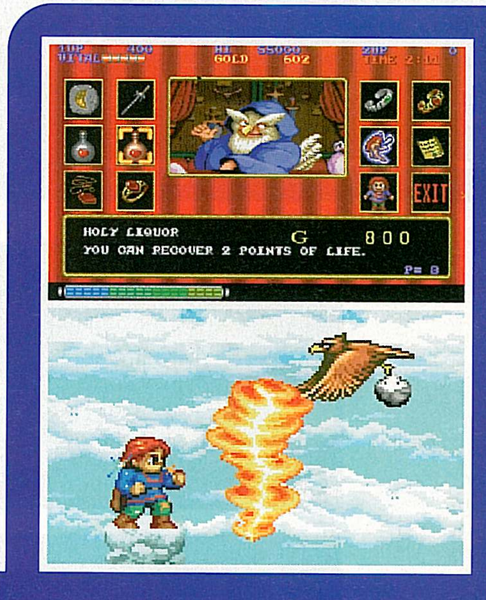








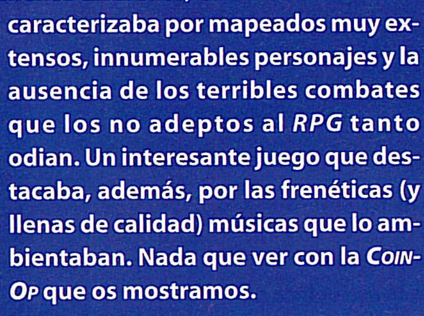
Madmartigan, la reina Bavmorda y Elora Danan, los principales protagonistas del juego, junto al propio Willow. Estos preciosos cinemas aparecían durante el juego, como introducción para cada uno de los niveles.



La tienda. El abuelete de la tienda ofrecía a Willow y a Madmartigan todo tipo de *items*, a cambio eso sí, de las monedas que éstos recogían durante el juego. Además de los nuevos ataques, el jugador podía comprar puntos de energía (uno o dos), una barra de energía más extensa, vidas, inmunidad contra las magias de los enemigos, etc. También era posible comprar consejos acerca de algunos aspectos interesantes del juego. Así pues, lo mejor era recoger todo el dinero que uno se encontrara en el juego.



Versión NES. La segunda versión que se hizo de la película WILLOW correspondió a la consola de ocho *bits* de NINTENDO. La programó CAPCOM, también en 1989, y a diferencia de la versión COIN-OP, *NES* albergó un estilo de juego completamente diferente, como es un *RPG*. Se caracterizaba por mapeados muy extensos, innumerables personajes y la ausencia de los terribles combates que los no adeptos al *RPG* tanto odian. Un interesante juego que destacaba, además, por las frenéticas (y llenas de calidad) músicas que lo ambientaban. Nada que ver con la COIN-OP que os mostramos.



Dentro de las casas, Willow podía recibir consejo, armas y magia de otros habitantes de los poblados, como se muestra en la pantalla.



Después del paseo en barca, Willow se enfrenta a uno de los jefes finales del juego. Las serpientes de fuego se destruían fácilmente con el disparo.





Se ve que CAPCOM gastó toda la memoria disponible en el juego propiamente dicho (como debe ser), ya que la secuencia final del juego, después de tantos esfuerzos y dinero gastado, era más bien cutrecilla.

Castle, en el que se le ofrecía al jugador la posibilidad de elegir con qué personaje intentar el asalto. La elección de Willow solía ser la más común (y también la más lógica), pues al contrario que Madmartigan, su arma tenía mucho más alcance. Precisamente eran las armas uno de los elementos más importantes del juego, ya que podían ser potenciadas en las tiendas (representadas por el *sprite* de hombre de avanzada edad) a cambio de las monedas de oro que se recogían por los niveles. Willow, por ejemplo, podía alcanzar hasta siete niveles de potencia, lo que en realidad representaba siete posibilidades diferentes de ataque. Para ejecutar uno u otro sólo había que mantener pulsado el botón de disparo, con lo que una línea comenzaba a recorrer la barra situada justo debajo de la zona de juego. Dependiendo del color en que esta línea se quedara, Willow y Madmartigan realizaban un ataque u otro. Os podemos asegurar que la potencia de disparo en los últimos niveles





Uno de los niveles que se recuerdan con mayor cariño es el correspondiente a la huida en la carreta. Especialmente difícil, ya que el ataque podía llegar por cualquier lado posible.









Nivel Final

Aunque en el mapa del juego, el que aparecía al comienzo de cada nivel, sólo se mostraban seis niveles, lo cierto es que el último podía dividirse en dos partes diferentes. Al final del mismo estaba el enfrentamiento con la reina Bavmorda, en lo que sin duda ere el jefe final más difícil de todo el juego (como corresponde a su *status*). Sus rutinas de ataque eran bastante previsibles, pero llegado el momento en que ésta revivía los objetos, el ataque se complicaba excesivamente. Por suerte, este cambio en el patrón de ataque se producía cuando a la reina sólo le restaban tres puntos de energía.



podía resultar tan espectacular como en el mejor de los *shoot'em-up*. Y volviendo a hablar de los niveles, se hace necesario reseñar la gran variedad que éstos ofrecían en su desarrollo. Desde los paseos en carroza de Madmartigan (con Willow como cochero), a los descensos en trineo de ambos, sin olvidar que Willow debía atravesar un peligroso lago lleno de pirañas. *Scroll* vertical, horizontal... en fin, todo lo que de un buen *arcade* de plataformas se puede esperar en un momento dado. El objetivo final, al igual que en la película, consiste en rescatar a Elora Danan, el bebé, de las manos de la reina Bavmorda. Técnicamente aprovechaba toda la capacidad de la placa ***CPS-1***, con cuatro planos diferentes que se aprovechaban siempre que la situación así lo requería. Unas músicas soberbias y unas digitalizaciones de voz al principio y al final de la aventura, ponían la guinda a un estupendo juego al que tan sólo se le podía reprochar una cierta escasez en la longitud de sus mapeados. Sólo el laberinto final con las puertas (no excesivamente complicado) alargaban un tanto el desarrollo del juego. Si lo encuentras en algún salón recreativo, no pierdas la oportunidad de jugar un ratillo con él.

SUPER Information

COMPAÑIA	CAPCOM
AÑO	1989
GENERO	ARCADE
FASES	7











Coordinado por **NEMESIS «el coloso latino»**

Si hace aproximadamente dos años desvelábamos en estas mismas páginas las incontables virtudes del primer DORAEMON de *N64*, en lo referente a su secuela no podemos sino advertiros de que se trata de una auténtica «patata». En contra de lo esperado, DORAEMON 2 se perfila como una de las adaptaciones de manga más aburridas y pobres a nivel gráfico de cuantas han aparecido en la máquina de NINTENDO. Vamos, una alhaja.



Tras encontrar uno por uno a los compañeros de Nobita (y por último a Doraemon) podremos elegir personaje entre siete diferentes. Eso al menos en la teoría, porque realmente en la práctica es una tarea imposible.



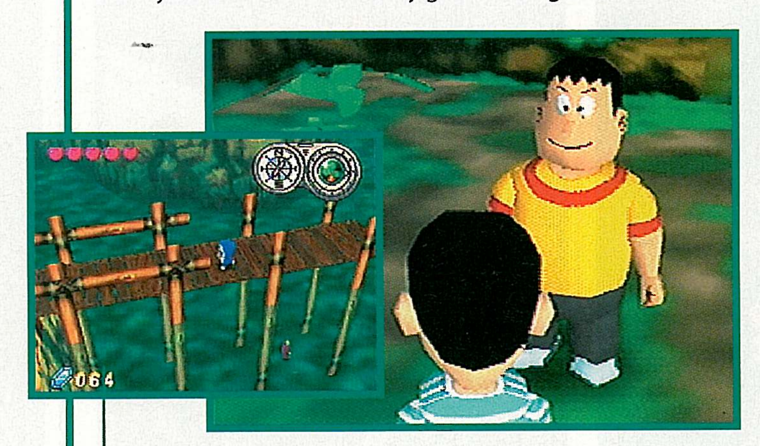
Nintendo 64

DORAEM

La excelente impresión que dejó entre los usuarios de ***NINTENDO 64*** el primer DORAEMON, comercializado en el mercado nipón hace cerca de dos años, hacía albergar grandes esperanzas hacia esta secuela, producida también por EPOCH. Desafortunadamente, **DORAEMON 2** abandona el desarrollo de plataformas 3D tipo SUPER MARIO 64, que tan buen resultados dio en la primera entrega, por una extravagante aventura, injugable para todo aquél que no sepa japonés, pero igualmente inaguantable para aquellos que tengan la suerte de dominar el idioma. Acompañado de sus inseparables Nobita, Shizuka, Suneo y Chaian, Doraemon se las verá en este nuevo cartucho con una raza extraterrestre con aspecto de mero, unos malos muy malos llamados Wina y Piun y un mestizo de ardilla y gavilán pollero conocido como Kyalara. Nuestro azulado y gatuno amigo ha aterrizado

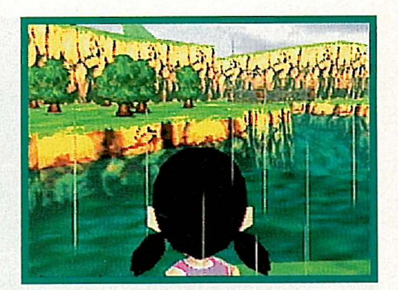




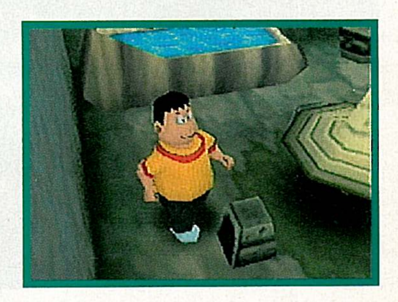


A la derecha podéis ver una imagen de nuestro Director de Arte en sus años de tierno infante. Algo rebosante de peso, era conocido en el barrio de la Rosilla como Tommy «el alegre atocinado». Era el terror de los pasteleros.

















Arriba podéis ver el enorme melón de **The Scope**, que tocado con un gorro azul de baño conversa alegremente con nuestro amigo **Chip&Ce**.



ON 2

por un «incidente transdimensional» en este peculiar mundo, y deberá encontrar y hacer uso de un buen puñado de objetos en los lugares correctos si quiere salir de allí antes de que las ranas o **The Scope** críen pelo. Los gráficos, con la excepción del interior de las casas y las secuencias de introducción, desaprovechan por completo el potencial de ***N64***, empecinándose en mantener una vista aérea, con personajes de un tamaño mínimo, y la imposibilidad de saber qué se extiende unos pocos metros mas allá de nuestras narices. Un despropósito gráfico de dimensiones bíblicas, que por si fuera poco se acompaña de un desarrollo estéril y aburrido como la vida amorosa de **Doc**. En resumen, una joyita de mucho cuidado que debéis evitar a todo precio, a menos de que necesites una sólida pieza de plástico para calzar ese sillón de casa que siempre cojea.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	EPOCH
PROGRAMADOR	EPOCH





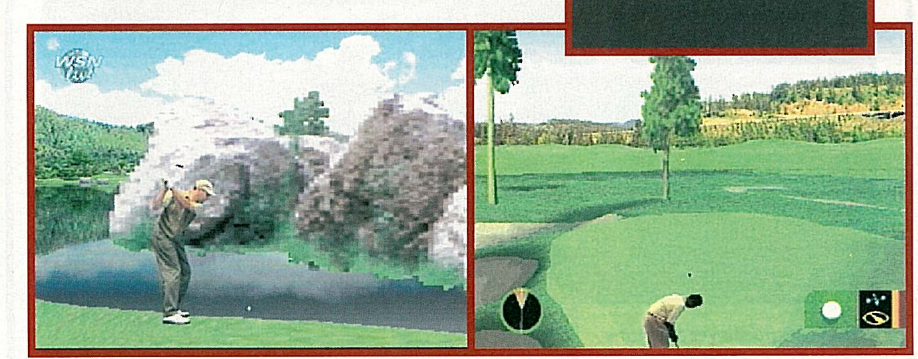
La aventura inaguantable. En la gran mayoría de los casos, el idioma japonés de los cartuchos y CDs que aparecen en las páginas de esta sección suponen un problema que no importa solventar con paciencia a cambio de disfrutar de buenos gráficos o un desarrollo interesante. Este no es precisamente el caso. Con unos gráficos tan sosos, la puntilla de **Doraemon 2** la pone la plomiza búsqueda de objetos.



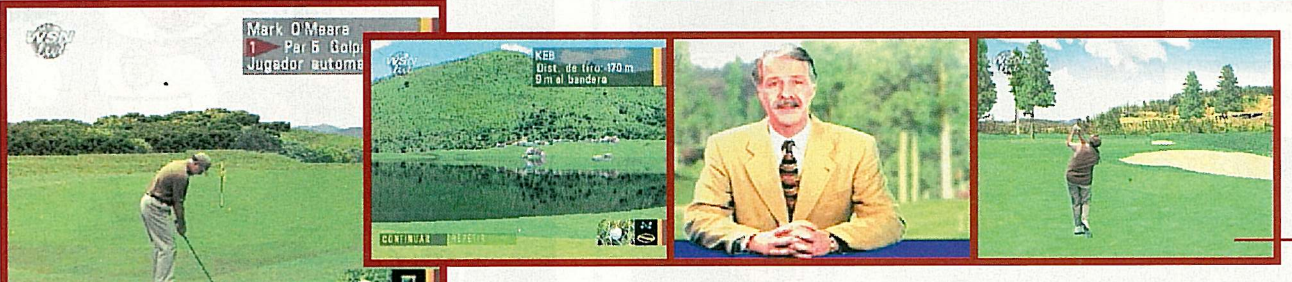
Coordinado por **J. ITURRIOZ**

PSYGNOSIS se sale de su línea de lanzamientos con un simulador de golf. El nuevo programa sorprende por su magnífico apartado visual, en el que destaca la animación de los jugadores. Si a ello le unimos tres espectaculares campos se obtiene un juego muy equilibrado.

PRO 18 WORLD TOUR GOLF





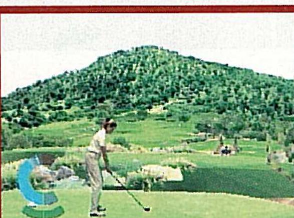


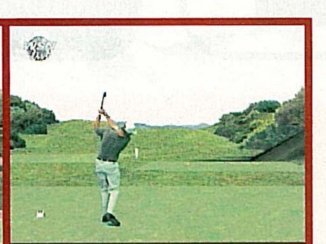
La presentación se completa con algunos vídeos. Junto a la ya tradicional intro, aparece un comentarista que nos da diferentes claves sobre el juego.

PlayStation

PRO 18 WORLD







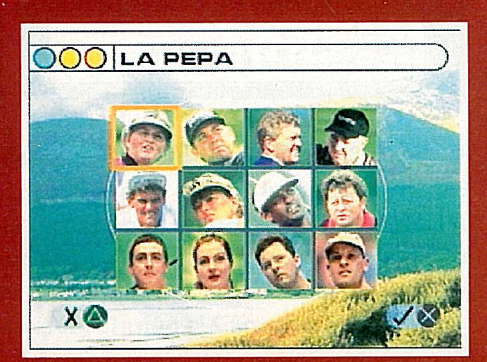
Las incursiones de PSYGNOSIS en el terreno deportivo se han limitado de forma casi exclusiva al fútbol (POWER SOCCER), y al automovilismo (F1). Sin embargo, en esta ocasión se sale de su habitual línea de lanzamientos con el anuncio del próximo lanzamiento de un simulador de golf. El juego, ya aparecido en versión ***PC***, está siendo programado por IG. A la vista de la *beta* que ha llegado hasta nosotros, los resultados son magníficos, destacando por un impresionante apartado gráfico. En este sentido hay que hacer obligada referencia a la digitalización de los jugadores, con la que se ha logrado un resultado realmente espectacular. Esta animación puede apreciarse tanto al golpear la bola como en los gestos de alegría o decepción tras realizar un golpe decisivo. Además, se han reproducido fielmente los rostros y atuendos de jugadores reales, en la línea de otros simuladores de este deporte.

Otro de los apartados a tener en cuenta es la espectacularidad del entorno que rodea a los jugadores. Este se ha logrado con la re-

SUPER Information

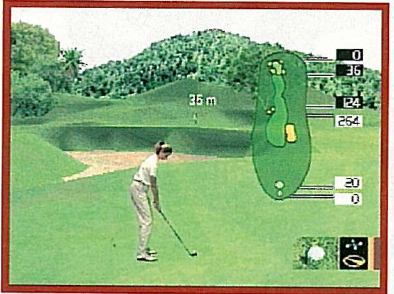
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PSYGNOSIS
PROGRAMADOR	IG

Jugadores reales. Los protagonistas de este juego son jugadores reales de golf. Aunque entre ellos se encuentran figuras como Mark O´Meara, una vez más no es recogido ningún jugador español. También es posible diseñar jugadores a nuestro gusto mediante un editor. Este permite crear el nombre e incluso elegir su aspecto físico entre varios predeterminados.

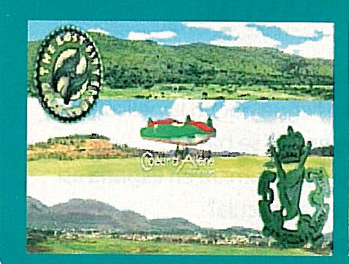


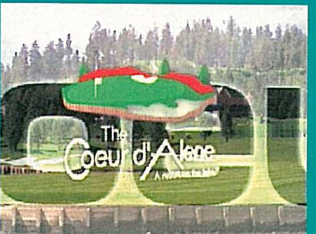
producción de tres campos de auténtico lujo. La diversidad de escenarios va desde los *greens* rodeados de agua del continente americano, hasta los verdes paisajes de **Irlanda**. En el sistema de control se basa en varios indicadores de energía y posición, sin incluir novedades reseñables con respecto a lo que estamos acostumbrados. Tampoco hay grandes alardes en los movimientos de cámara ni en la variedad de éstas, aunque las opciones incluidas en este aspecto son más que suficientes para hacer posible disfrutar de golf en estado puro en ***PlayStation***. A la espera del inminente lanzamiento de Tiger Woods, PSYGNOSIS, casi sin hacer ruido, tiene un as en la manga que puede dar muchas satisfacciones a los aficionados a este tranquilo pero intenso deporte.

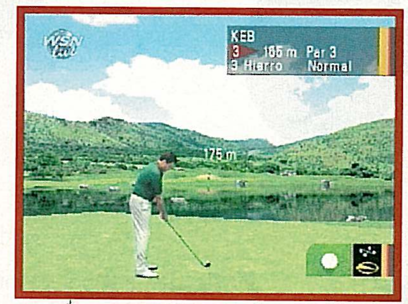
Campos de lujo. La incorporación de campos reales suele ser una de las constantes en los simuladores de golf, tanto para los 16 *bits* como para los nuevos soportes. Para esta ocasión se cuenta con tres campos de auténtico lujo. Por un lado los lagos que rodean el campo de **Cover D'Alene**, por otro el clásico entorno irlandés del **Royal Country Down** y por último la espectacularidad del campo sudafricano de **The Lost City**. Con todos se logra una gran variedad de hoyos, en la que se encuentran retos para todos los gustos.

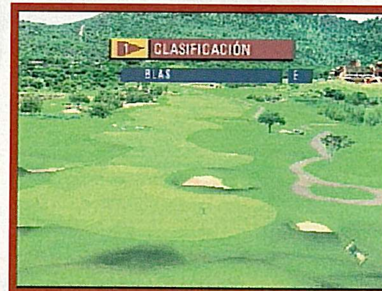




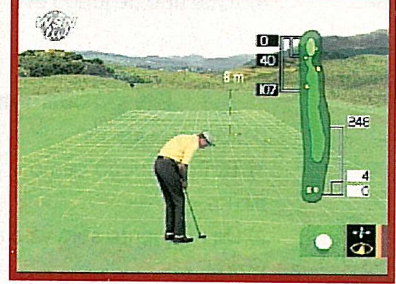


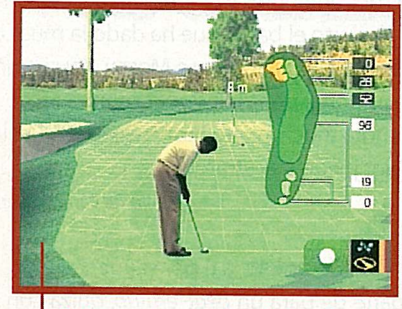


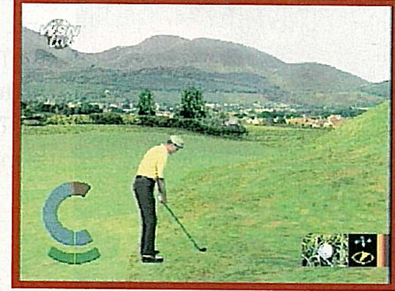




TOUR GOLF





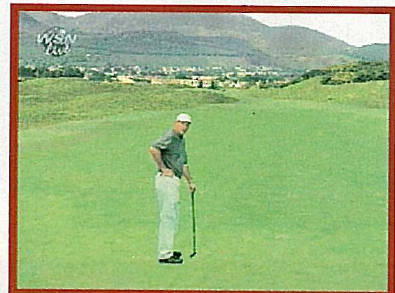


El sistema de control es similar al empleado por los tradicionales simuladores de golf. Las barras de energía se unen a diferentes indicadores sobre la superficie del campo.



La amplia variedad de competiciones es uno de los aspectos más destacados.





línea Directa

Coordinado por **THE SCOPE**

Con unos kilos de más en los muslos, y con algún que otro juego más en las estanterías, entramos en el mes de Febrero de un año que promete mucho. Una nueva consola y los mejores juegos de las actuales son las sabrosas novedades de 1999.

Ed. Reunidas S. A. O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre THE SCOPE.

ERES UN BICHO

Soy uno de tantos que estamos esperando que llegue por fin la película BICHOS y el juego que en ella se basa:
1) ¿El juego A BUG'S LIFE se llamará en **España** así o BICHOS, al igual que la película?
2) ¿Va a salir sólo para ***PLAYSTATION*** o más tarde lo hará para otras consolas?
3) ¿Incluirá secuencias de la película?
4) ¿Qué tipo de juego es?

Manuel Arenas, Asturias.

En pocas semanas llegará la película y el juego:
1) Tanto el juego como la película se llamarán BICHOS.
2) De momento sólo va a aparecer para ***PLAYSTATION***.
3) Efectivamente, tanto en la *intro* como entre fase y fase.
4) Es un plataformas 3D tipo BANJO KAZOOIE.



TERMOMETRO

CALIENTE
Cada vez falta menos para la salida al mercado, y traducido, de METAL GEAR SOLID.

TEMPLADO
El truco de armas de TOMB RAIDER 3, que os ha traído de cabeza.

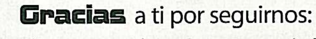
FRIO
Querer comprarse una ***PLAYSTATION*** o el ZELDA y que estén agotados.



VARIADAS

Felicidades por los interesantes contenidos de la revista:
1) ¿Qué ventajas tiene el *joystick* analógico para ***PSX***? ¿Con qué tipo de juegos (sin contar los *beat´em-up*) va mejor?
2) ¿Qué te parece CRASH BANDICOOT WARPED? Tengo los dos anteriores y no quisiera decepcionarme. ¿Es cierto el bajón que ha dado la música?
3) ¿TEKKEN 3, POCKET FIGHTER o MORTAL KOMBAT 4? Si no te importa, pónmelos por orden.
4) ¿Tendrá mucho éxito BUST A GROOVE? ¿Cuál es el mejor juego de estrategia?

Ana Gallardo Pérez, Tenerife.



Gracias a ti por seguirnos:
1) Aparte de para un *beat´em-up*, quizá con al-





Este inicio de año va a estar marcado por lanzamientos tan importantes como Metal Gear Solid

CARTA DEL MES

No quiero caer en el típico peloteo, pero creo que lo que pienso concuerda con los sentimientos de mucha gente. Reconozco que no sois la única revista que compro, aunque sí la que más me interesa. Me gusta comparar las diferentes opiniones de distintos juegos, pero mientras que en otras revistas sólo me leo las fichas y las cartas de los lectores, la vuestra me la «papo» de cabo a rabo. Gracias a vosotros aprendo, mientras que en las otras sólo tengo la opinión de alguien que ya ha jugado antes que yo a un juego. Como os digo, al leeros aprendo a distinguir entre cosas que antes no tenía ni idea qué eran. Se que es un *engine* 3D, por qué decís que uno es más suave que otro, conozco la importancia de algunos detalles... En fin, que percibo una labor didáctica que en otras revistas no encuentro. Además, las novedades japonesas es, para mí, lo mejor de vuestra revista. Gracias.

Santiago Plaza, Barcelona.

gún plataformas o un juego de conducción te podrías desenvolver más o menos bien. De todas formas, el mejor mando sigue siendo el *Dual Shock*.

2) No te decepcionará. Es el mejor de los tres. No es que la música sea peor, es que es más o menos la misma.

3) Justo el orden que has puesto tú.

4) No sería mi primera opción de compra. Quién sabe. La saga COMMAND & CONQUER.

Ya te hacía yo preso en alguna prisión a lo Edmond Dantés. ¿Dónde te metes?

1) Aquí nadie ha visto aún nada.

2) PUYO PUYO SUN salió hace tiempo en **Japón**. Es el puzzle de siempre, divertido y superjugable.

3) Ambos salen este año. CASTLEVANIA antes.

4) Por supuesto, los tengo todos.

SOBRE NINTENDO 64

Rompo mi silencio para desearos un superjugable fin de milenio:

1) Dicen por ahí que ya hay fotos de METROID 64. ¿Es cierto? Lo espero como agua de Mayo.

2) ¿Qué me dices de PUYO PUYO 64?

3) ¿Saldrán pronto HIBRYD HEAVEN y CASTLEVANIA 64 o serán comprados en euros?

4) ¿Te has pillado ya el recopilatorio de U2

Alvaro «Vuelve el Hombre» Carretero, Córdoba.

MAS DE METAL G. S.

Cuento los días y me como las uñas hasta que pueda, por fin, comprar mi anhelado METAL GEAR SOLID:

1) Cuando decís que se va a traducir, ¿os referís también a que van a ser doblados los diálogos?

2) ¿Hay ya una fecha fija para el lanzamiento del juego en **España**?

3) ¿Tan importante es la traducción como para hacernos esperar tanto?

Angel Muralla, Toledo.

A mi ya no me quedan uñas:

1) No, lo que van a ser traducidos son todos los textos del juego.

2) La gente de KONAMI **España** va a intentar que esté a finales de Marzo.

3) Sí, es el típico juego de imprescindible traducción. Vale la pena esperar.

DUDAS DE 128 BITS

Tengo dudas de ***DREAMCAST***:

1) ¿Navega por **Internet** igual que un ***PC***? ¿Sirve la TV y salidas telefónicas domésticas?

2) ¿Es obligatorio el teclado? ¿Tiene prestaciones exclusivas? ¿Está en el menú el acceso a **Internet**? ¿Qué servidores nos darán acceso?

3) ¿Tiene el mismo tamaño el CD? ¿Se pueden escuchar CDs musicales?

Capitán Araña, Gerona.

A ver si te aclaro:

1) Sí, puedes visitar cualquier Web, y grabarte *Bookmarks* y pequeños ficheros. Sí

2) Es opcional. No. No, se incluye con un CD llamado DREAM PASSPORT. Cualquiera te vale.

3) Físicamente sí. Sí se puede.



QUEREMOS LA LIGA

Saludos, THE SCOPE. Tengo una ***PLAYSTATION*** y varias preguntas:

1) ¿LA LIGA DE LAS ESTRELLAS de EA SPORTS saldrá para ***PLAYSTATION***? Si es así, ¿cuándo?

2) Y qué me dices de COMMANDOS, ¿saldrá también en ***PLAYSTATION***?

3) Aconséjame un juego: WILD ARMS, TENCHU o ISS PRO 98.

Adiós y seguid así.

Juan Carlos Arias, Málaga.

Te devuelvo los saludos con bocadillo de panceta incluído:

1) Me tocas la fibra sensible, ya que ese tipo de simuladores de *manager* me privan. Por desgracia no parece entrar en los planes de lanzamiento. Aunque si rezamos un poco...

2) Ese, en cambio, sí. Lee la entrevista a **Juan Montes**, en la que cuenta que será el primer juego íntegramente hispano en salir al mercado en ***PLAYSTATION***. Todo un orgullo.

3) Son muy distintos entre sí, y dependiendo de tus gustos en cuanto a géneros deberías optar por uno o por otro. Aunque todos son buenos, para mí el imprescindible es ISS PRO 98. Luego WILD ARMS y para acabar TENCHU.






Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



Brad, el abrazapitos

¡Saludos **SUPERGOLFO**! *Espero que todo vaya bien por la redacción, porque con la fauna que deambula por ahí vete a saber... La verdad, el aumento de precio de la revista me sorprendió bastante. ¿Acaso es para pagar la operación de napia de* **MAYERICK**? *Por cierto, tengo un amigo en paro y me gustaría saber si hay un puesto libre en el servicio de reparaciones de la chabola de* **DE LUCAR**, *ya que si mi amigo lo consigue, tendrá trabajo para toda la vida.*

Otra cosa: ya me enterado de que **THE SCOPE** *ha ingresado en el psiquiátrico porque un desafortunado día vio a tu novia. ¿Es cierto que tiene un asombroso parecido con el protagonista de* MEDIEVIL, *Sir Daniel Fortesque? Aunque yo te comprendo, en el cementerio no creo que haya mucho donde elegir... A mí en cambio no paran de perseguirme las chicas, porque por lo visto todos no tenemos la misma suerte (y el mismo físico). Para despedirme (no llores, por favor) una pregunta que conmoociona a la humanidad. ¿Cómo es posible que con el tamaño que tiene* **DOC** *pueda coger el mando de una videoconsola? Me despido esperando que te despidan a ti también.*

Machuwery «el hacha», Cádiz.

Reflexionemos. ¿Qué demonios hemos hecho, buen Dios, para que mes a mes tengamos que toparnos con eslabones perdidos de primates en su más primigenio periodo evolutivo? Y mira que pongo velas a San Lázaro, patrón de los pequeños deseos, para que el coeficiente intelectual de mis lectores sobrepase, al menos, la media de un poblado mongol. Pero nada, siempre aparece el típico 6 pesetas vomitando paridas creyendo que enseñando su misiva a sus jefes le van a dar la noche libre en el burdel. Con la de *Tomahawks* que se han lanzado a **Irak** y ninguno se ha desviado un pelín para estallarte en el intestino. ¡Qué desperdicio! Amigo gaditano, prefiero la fauna de mi redacción que la flora que tienes en tus epidídimos, que hábilmente vendiste en parte para repoblar el césped del Atleti hace un par de años. Lamentablemente ahora su problema es el de los gusanos.

En cuanto a lo de la operación nasal de **MAYERICK**, tronco, tu te pinchas. **MAY** no necesita una operación de napia, sino una hormigonera que rellene sus agujeros faciales. La operación es para **NEMESIS**, pero hasta que no se logre esterilizar una sierra eléctrica y enderezar unos 240 grados su curvatura, lo veo chungo.

Percibo por tu envidia hacia mi novia cierta infancia infeliz por culpa de ser amamantado por un marinero austrohúngaro. Trauma que es el principal culpable de que te persigan las chicas, ya que intentan capturarte para que les devuelvas su ropa interior que exhibes para solaz de los asistentes a tus shows circenses en el espectáculo «La mujer barbuda, el hombre elefante y Machuwery, la reina mora». Macho, me encanta que quieras que me despidan. Así me libraría de los necios que, como tú, me martirizan mes a mes intentando demostrar que son los más duros. Seguro que eres el más tonto de tu clase. Y eso que con 16 años sigues en parvulitos.

El imbécil del mes

¡Saludos **SUPERNECIO**!

Soy un intrépido estudiante de psicología que, en un intento de aclarar una nube de incertidumbre, te manda esta carta para intentar averiguar cómo existe sobre la faz de este planeta alguien tan lerdo como tú. Desde hace tiempo compro esta revista, pero viendo que cada vez hay más gambas y más fallos, estoy empezando a plantearme el invertir el dinero de la revista en acciones del tuburio (¿?) que regentan tu madre y tu hermana, que están en auténtica alza. Te formulo estas cuestiones:

1) Si tanto presumes de tu exactitud y conocimientos sobre este mundillo... ¿cómo llegaste a humillar a un lector que en el número 60 o 61 te preguntó si los juegos de **GAME BOY** *serían algún día compatibles con* **N64**? *¿No sería que el tener un tercer hemisferio cerebral implica o tiene relación con la logitud de tu lengua?*

2) ¿Cómo osáis que alguien como **J. C. MAYERICK** *(que se las da de erudito en el mundo de los videojuegos) meta su ponzoñosa pata en su* **SALA DE MAQUINAS** *del número 81 olvidándose de la buenísima versión de* **MASTER SYSTEM**?

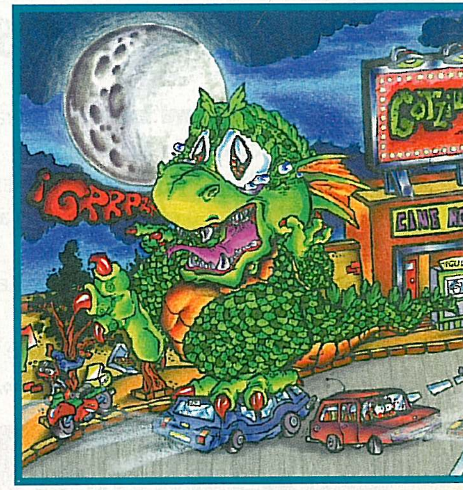
Nota del **SUPERGOLFO**: *Hay como 5 preguntas más, pero las suprimo porque me entra cagalera.*

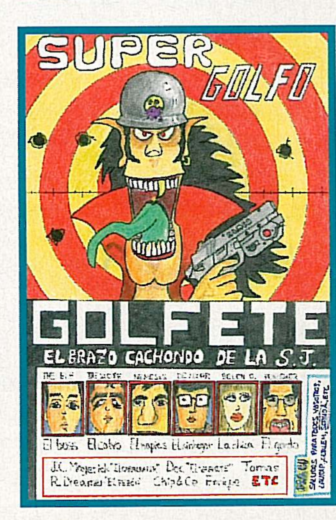
Alejandro Castro, Valencia

Lamentable producto de la **Viagra** aplicada a la reproducción de la chinchilla malaya:

Realmente no sé por dónde empezar, ya que acuden a mi prodigiosa mente cientos de insultos que apenas servirían para describir un ligero tanto por ciento de tu atribulada existencia. Pero trataré de hacer de tripas corazón y así ir comentando tus opiniones. En primer lugar me hace mucha gracia que digas que esta revista se está convirtiendo en la gamba viviente. Sobre todo cuando lo que tú denuncias se refiere a hace 3 años en primer lugar, y al número pasado. Eso me hace pensar, si eres tan fiel lector, que no has encontrado ninguna otra

dibujos dibujos







gamba en ese periodo de tiempo (bueno sí, pero en los pechos de tu madre). Pero no acaba ahí la cosa. En primer lugar, NO ha salido ningún «artilugio» oficial para jugar en **Nintendo 64** con **Game Boy**. Los que están disponibles son de marcas «pellejeras» y, por supuesto, de legalidad dudosa. Es como si tú me preguntaras que si se va a poder jugar en **PC** con juegos de **PlayStation**. Yo te diría siempre que no, aunque sé positivamente que corren emuladores por **Internet** (yo mismo los he probado) en los que metiendo un CD de **PSX** en el lector puedes jugar. Además, protozoo homosexual, aunque hubiera salido oficial... estás hablando de hace dos años. No somos Rappel, mendrugo. En fin... A propósito, no es «tuburio» sino tugurio. Error lógico teniendo en cuenta tu afición a esas formas cilíndricas que tanto obsesionan tu mente y aprisionan tus gluteos. Respecto a lo de Sala de Máquinas... ¿Acaso en algún momento se afirma que no existió esa versión? Sencillamente no se incluyó. A ti no te incluyen entre los seres vivos de dos patas, y sin embargo existes. Enhorabuena. Eres el necio del mes.

GOLFOMENSAJES

Megacerda. Quieres ser escritor, que te publique la carta completa... Pídeselo a los Reyes Magos. Utilizar palabras rimbombantes no quiere decir que sepas escribir.
Manuel Sansegundo. Si todo lo que esperas de la vida es salir en los golfomensajes...
Begoña Andrés. Espero tratarte como a ti te gusta, pero en un sofá, como me pides.
Xavier Hernández. Que sí, que nos hemos leído tu carta de cabo a rabo. Saludos.
El verdugo. Soso, poco original y aburrido.
Gaiden. Híbrido es que comparte cosas, no todas, de ambos. Mira que eres puntilloso. Eso sí, reconozco que tus cartas cada vez están mejor presentadas y tu impresora es casi la mitad de buena que la mía. Saludos cordiales.
Mister Pedolila. Que te la pique un pollo.
Rafael Hoyo, etc. Me ha sorprendido que muchos de vosotros me mandarais un «crismas». Sinceramente hubiera preferido un calendario de lobas, pero sólo por el detalle...
Marc Tejero, Guillermo Martínez, Ozzy, Kakaro y Somalí, Sloth, Francesc, PJ. Guasch, Pablo Bellas, Roberto Lázaro, Angelito Migas M´Panadilla, Girulotomono, Israel, DVD y Jarm, Juan Luis Martínez, Tito The Cat, Icecap, Ricardo Sanz... Mucho dibujo y mucha carta para un solo mes. Obviamente no puedo satisfacer vuestras ansias de que os insulte en un solo Internecio. Me guardo vuestras misivas para el mes que viene. Pudríos, necios y necias.

La Antigolferas Mix, la palentina gorrina, sigue perdiendo aceite

¡Hey ChachiGolfo!
Lamento no haberte escrito antes, pero ¿has visto todo lo que te he mandado, seboso? En mi foto puedes observar una gran belleza escultural (que soy yo). Bueno, voy con mis cutre-preguntas:
1) ¿Por qué vendiste tu chabola para comprar un mega W.C.? ¿Tan grandes eran tus necesidades?
2) ¿Por qué dejaste de ser cura? Admite que lo fuiste anteriormente. ¿Conociste al Padre Apeles?
3) ¿Sales con alguien? No te creas que lo digo por mí, sino por una amiga de mi abuela que se muere por ti.
4) ¿Qué colonia utilizas?
5) ¿Me quieres? Es porque estoy pensando en dejar de escribirte.

Antigolferas Mix, Palencia.

¡Qué bajo! Meses y meses pidiendo fotos de mis fieles para engalanar el tablero que tengo al lado del **Macintosh** con el que hago la sección, y llega esta pardilla y me intenta colar una foto de una de esas hembras que aparecen cada mes en el **Man**. Para parecerse, y tibiamente, a esa macizorra, necesitarías, a ojo de buen cubero, unas 500 operaciones. Y eso sólo para la cara. Porque por lo que se adivina ante tan sucia operación de maquillaje «fotografil», debe ser difícil distinguirte el bul de la cara. Eso te pasa por creer que pido fotos vuestras con ánimo lascivo, cuando lo único que quiero es un recuerdo que me evoque vuestra estupidez:
1) Qué manía tenéis algunos con los W.C. Sé que para ti, como para muchos otros necios, identificáis dicho lugar con un supermercado, y es donde consigues los *brownies* calientes que tanto te gustan. Pero desengáñate. Ni chabola ni Mega W.C. Yo vivo de la caridad de las novias de mis lectores, que me mantienen a cuerpo de rey pagándome una suite en el Ritz a cambio de un pequeño intercambio genético.
2) Eso es algo que tú todavía no has logrado: conocer a un padre.
3) Lo siento, aunque tiene mejor tipo que tú.
4) Eau d´emacho. Le encanta a tu madre.
5) Te quiero matar, vomitar, escupir, morder, patear, tronchar, perforar, cortar, sacarte la columna vertebral y abonar tu garganta.

la pared del W.C.

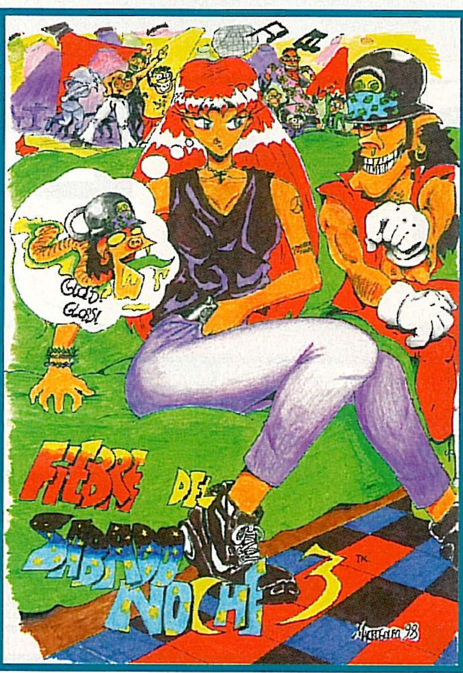
dibujos dibujos dibujos

Laura Pérez exprime su talento y nos obsequia con el que, para mí, es uno de los dibujos con los que ha logrado un mejor tratamiento del color. Quizá en la revista no se aprecie tanto, pero el trabajo de simular las escamas de su «gotzila» es impresionante. Y qué decir de los coches... De hecho en la redacción se han peleado por quedárselo. De Lucar se llevó el gato al agua.



Miguel A. Cañizares parodia la carátula de la película Torrente, poniendo a los componentes de la revista como protagonistas. Por su parte, **Eduardo Paniagua** me ha mandado dibujos como para un año. Pero por vergüenza torera, debía ponerle el que me ha hecho con Lara Croft en la moto, como le pedí. Aunque reconozco que me gustan más otros suyos.

Julián López Sepúlveda, desde Palma de Mallorca, se une al grupo de dibujantes por la vía de la calidad. Su magnífico colorido y su fantástico sentido del humor (no os perdáis las caricaturas de los miembros de la redacción bailando al fondo, aunque no se perciban demasiado bien), han hecho ganarse mis beneplácitos. Bienvenido al club.



dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO GAME BOY COLOR

Los afortunados ganadores de 1 GAME BOY COLOR, 1 TETRIS DE LUXE, 1 GAME & WATCH GALLERY 2 Y 1 POCKET BOMBERMAN, SON:

Marco Antonio Moreno Fernández (TOLEDO)
Carlos Borrell Navarro (ALAVA)
Miguel Angel Lanza Hernández (VALENCIA)
Rita Merchán Báez (BADAJOZ)
José Antonio Cebolla García (ZARAGOZA)
Joaquín Mateos Jiménez (MADRID)
Pedro del Val Pérez (CANTABRIA)
Daniel Del Socorro Cremades (ALICANTE)
Melissa González Fernández (CADIZ)
Daniel Jurado Fernández (SEVILLA)

Los ganadores de 1 GAME BOY COLOR, 1 TETRIS DE LUXE han sido:

Puri Peso Alicart (LA RIOJA)
Francisco Del Valle López (CIUDAD REAL)
José López Lorite (JAEN)
Antonio J. Novillo López (MADRID)
Carlos Aranda Gutiérrez (MALAGA)
Beatriz Rodríguez Fernández (LA CORUÑA)
Sara Díaz Ortega (BARCELONA)
Cosme Rubén Sánchez (VIZCAYA)
Luis García Hernández (AVILA)
Víctor López Ramos (MADRID)

GANADORES CONCURSO ISS PRO 98

Los ganadores de 1 ISS PRO 98 HAN SIDO:

David Martínez Martínez (LA RIOJA)
Roberto Núñez Fernández (ZARAGOZA)
Gustavo Adolfo Chico Aguilar (ALICANTE)
Bernardo Francisco Tirado Espinosa (SEVILLA)
Adán Huarte Rey (NAVARRA)
Adolfo Expósito Carrera (CADIZ)
Marcos Galdón García (VALENCIA)
Elizabeth Torres Salcedo (GRANADA)
Manuel García Martínez (BARCELONA)
Daniel Hidalgo Vicente (MADRID)
Juan Monge Esteban (NAVARRA)
Javier Peruga Castán (HUESCA)
Adrián Burriel de Prado (VALENCIA)
Juan Antonio Criado Martínez (MADRID)
Daniel Arranz Olmedillas (MALAGA)
Pablo Paris Pérez (STA. CRUZ DE TENERIFE)
Iñigo Quijada Rodríguez (VIZCAYA)
Manuel Fernández Feijoó (ORENSE)
Víctor García Fernández (LEON)
Carlos José López González (ASTURIAS)
David Celdrán Gómez (BARCELONA)
Javier Viñuela Galarraga (VIZCAYA)
José Franco Barreiro (PONTEVEDRA)
Rubén Montes López (ORENSE)
Fernando Clavero Leceta (CANTABRIA)
Sergio González Cucurull (ASTURIAS)
Jose Mª Gómez Olivera (TARRAGONA)
Gerard Godo Ortega (GERONA)
Raúl Mata Sáenz (BARCELONA)
Fco. Gutiérrez Torres (LERIDA)
Jacobo Elorza de la Roza (CANTABRIA)
Javier Rubio Ferrero (LEON)
Cristian Corredor López (BARCELONA)
José Enrique Ferre Roldán (SEVILLA)
Karim Lassen Hossain (BARCELONA)
Hugo Agúndez Carrera (ASTURIAS)
Abraham López San Esteban (VALENCIA)
José Concheiro Domínguez (LA CORUÑA)
Juan José Hernández Jiménez (GRANADA)
Pedro Garreta Alcaraz (VITORIA)
David Propin Navacerrada (MADRID)
Miguel Angel Amador Martín (SEVILLA)
Rafael Esquinas Vigara (CORDOBA)
Antonio Martínez Barbarroja (VALENCIA)
Rafael Domenech Cabello (JAEN)
Luis Dos Galí (CASTELLON)
Jorge Manrique Santana (SEGOVIA)
Alberto Sánchez García (BARCELONA)
Noé Díaz Martínez (ALBACETE)
Cristofer Vázquez Rivero (CACERES)

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76



LLEGÓ LA HORA DE LA VERDAD





EL VERDADERO MUNDIAL COMIENZA AHORA.

TODAS LAS SELECCIONES NACIONALES SE HAN RESERVADO PARA ESTA CITA A LA QUE NINGÚN GRAN JUGADOR DEBE FALTAR. SI TE GUSTA EL FÚTBOL DE VERDAD, YA ESTÁ AQUÍ LO QUE ESTABAS ESPERANDO: ISS´98 PARA NINTENDO 64 E ISS PRO´98.

KONAMI, SIEMPRE, TE DA JUEGO.

C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. (91) 556 28 35